MINISTERIO DEL TRABAJO Y SEGURIDAD SOCIAL
SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE
SUBDIRECCION TECNICO PEDAGOGICA
COORDINACION NACIONAL DE FORMACION INTEGRAL

AJEDREZ

1990


BY NC SA

* **Elaboración**

Myriam Leonor Salgado López
Senén Machuca Restrepo
Carlos Hernán Gómez Ortiz
SENA - Regional Bogotá - Cundinamarca

* **Diseño Carátula**

Freddy Téllez B.

* **Coordinación Técnica**

Oliver Cavanzo Camacho
SENA - Regional Bogotá -Cundinamarca

* **Asesoría Técnico Pedagógica**

Carlos Ernesto Tarquino Puerto
Luis Miguel León Cáceres
SENA - Dirección General



CONTENIDO

PRESENTACION

Esta cartilla contiene una serie de elementos básicos para facilitarle un conocimiento claro y preciso del ajedrez. Siguiendo las orientaciones de esta cartilla se podrán alcanzar las habilidades y destrezas elementales y necesarias para jugar correctamente. Debido a las infinitas posibilidades de movimientos, el ajedrez obliga a los que lo practican a reflexionar detenidamente cada jugada, adquiriendo cada vez un mayor poder de análisis. De esta manera, la práctica del ajedrez conduce a aprender a pensar.

El origen del ajedrez es muy remoto. Durante mucho tiempo se consideró como inventor a Pala Medes un héroe de la guerra de Troya. Pero se cuenta, también, que un bramán indio inventó el ajedrez para divertir al rey y que a este le gustó tanto el juego que prometió al bramán darle lo que quisiera. Este pidió un grano de trigo para la primera casilla del tablero, dos granos para la segunda, cuatro para la tercera, ocho para la cuarta y así, siempre el doble, hasta la casilla sesenta y cuatro. El rey ordenó a sus ministros que cumplieran la petición tan modesta, pero, hecho el cálculo, se descubrió que todos los granos del reino no hubieran bastado para contener la cantidad de trigo pedida.

Esperamos que no se limite al estudio de esta cartilla, sino que se proyecte para alcanzar un buen dominio del ajedrez jugando partidas y participando en torneos.

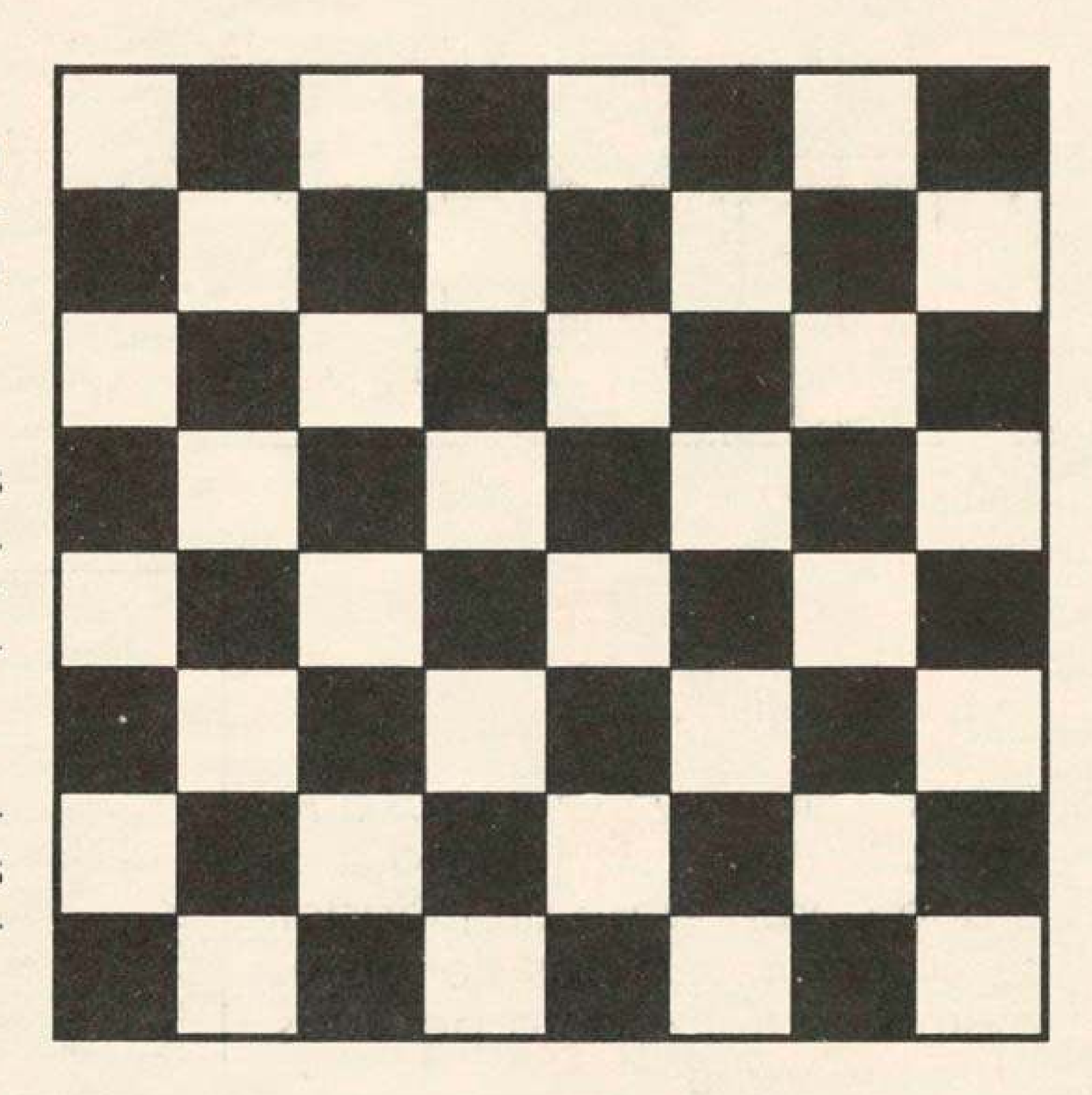
Estudie cuidadosamente el contenido de esta cartilla. Practique los movimientos de cada pieza hasta que los domine.

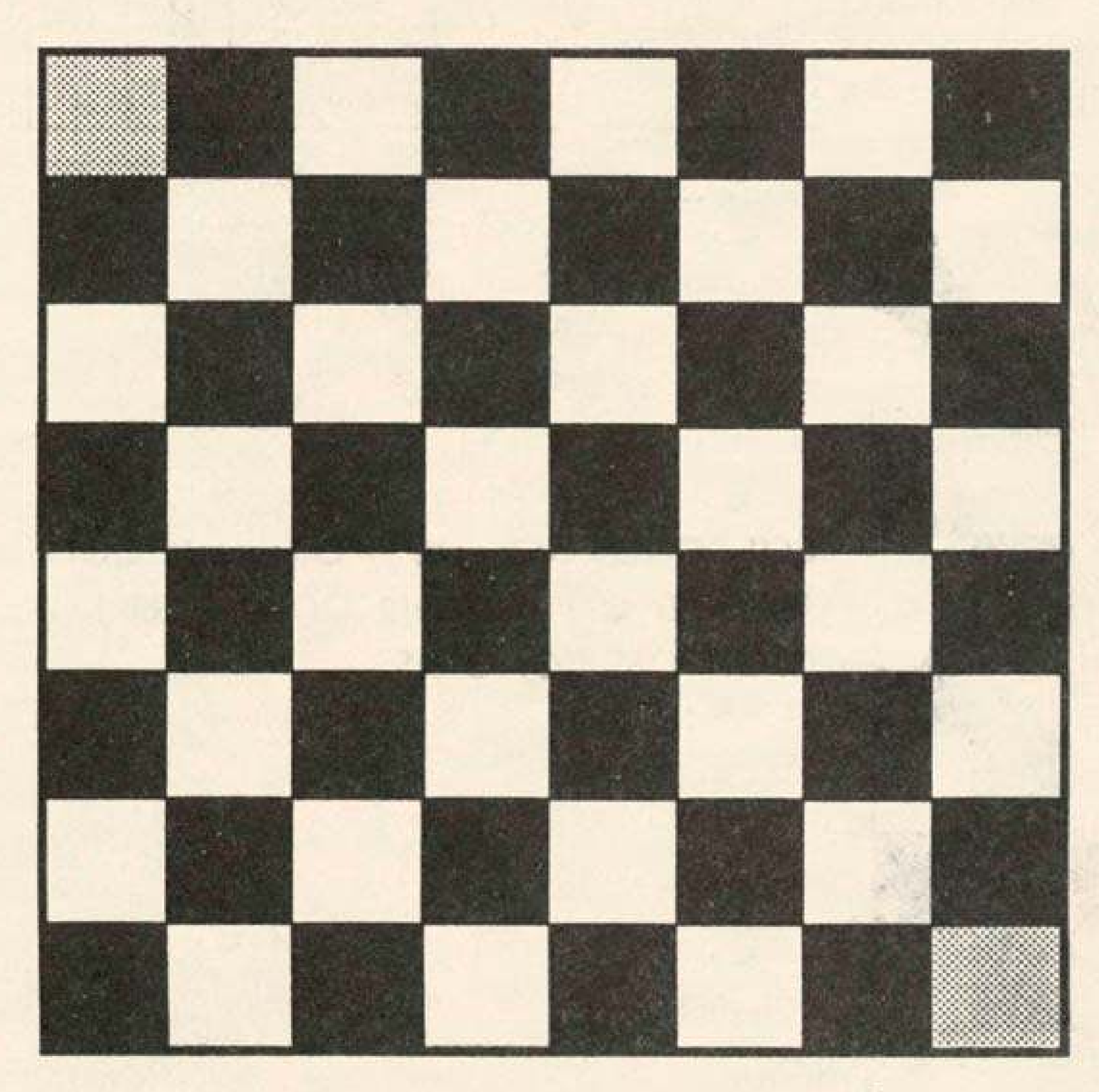
ELEMENTOS DEL AJEDREZ

El ajedrez se juega sobre un tablero cuadrado, dividido en sesenta y cuatro cuadros o casillas.

Los cuadros o casillas son claros y oscuros, generalmente, cuadros blancos y cuadros negros.

Lo juegan dos competidores que mueven las piezas en turnos alternos.





Al comenzar el juego, el tablero se coloca entre los dos jugadores de tal manera que el cuadro blanco quede siempre a la derecha de cada jugador.

PRIMERA FILA NEGRA

8 FILA BLANCA

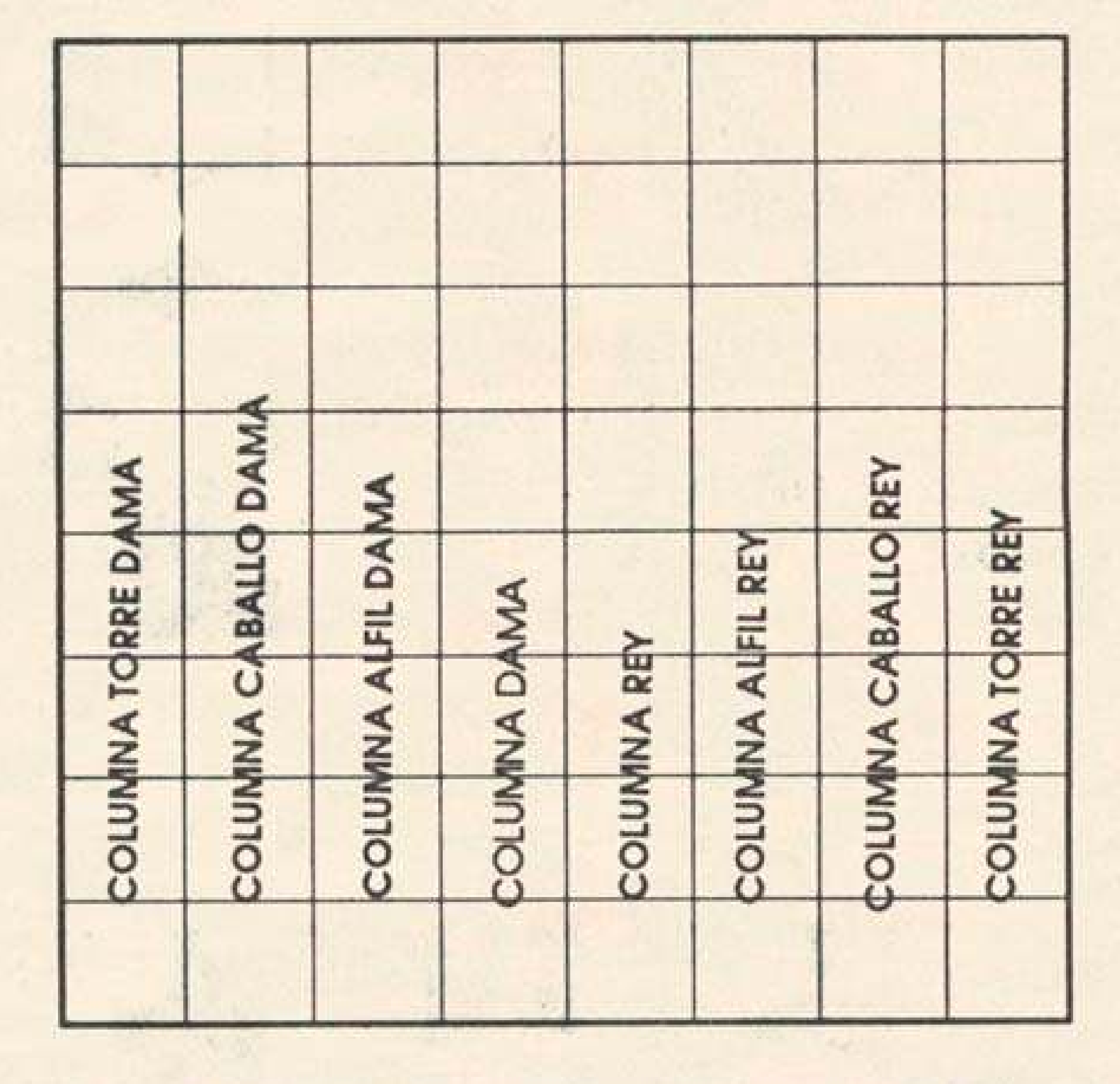
OCTAVA FILA NEGRA

1 FILA BLANCA

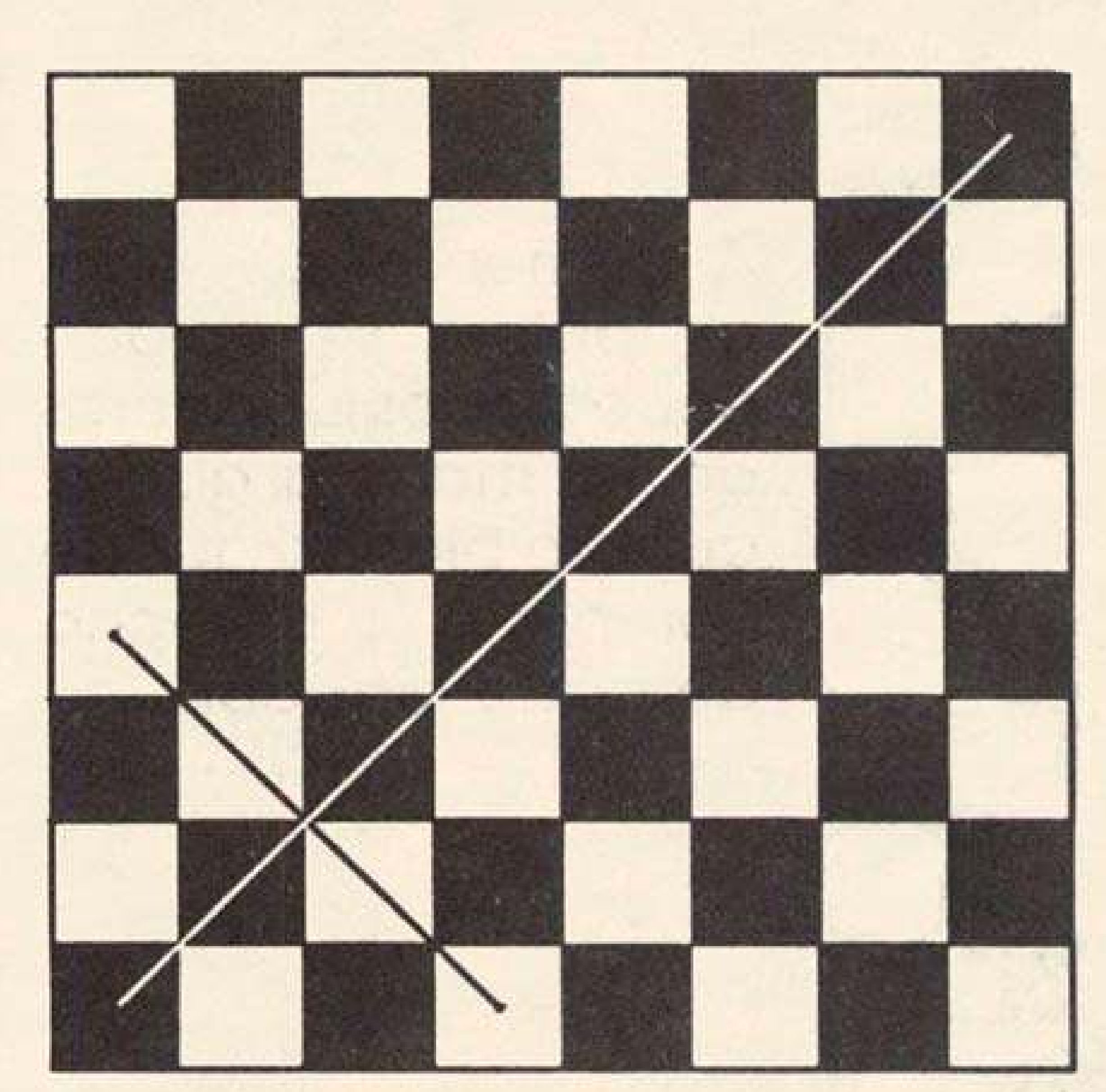
FILAS

Las ocho líneas de cuadros que van de un lado al otro del tablero se llaman filas y cada jugador las numera desde su borde.

Las ocho líneas de cuadros que van de la mano izquierda a la mano derecha de un jugador se llaman columnas tienen el mismo nombre tanto para las blancas como para las negras.



Columnas



Las series de cuadros adyacentes de un mismo color, se llaman diagonales.

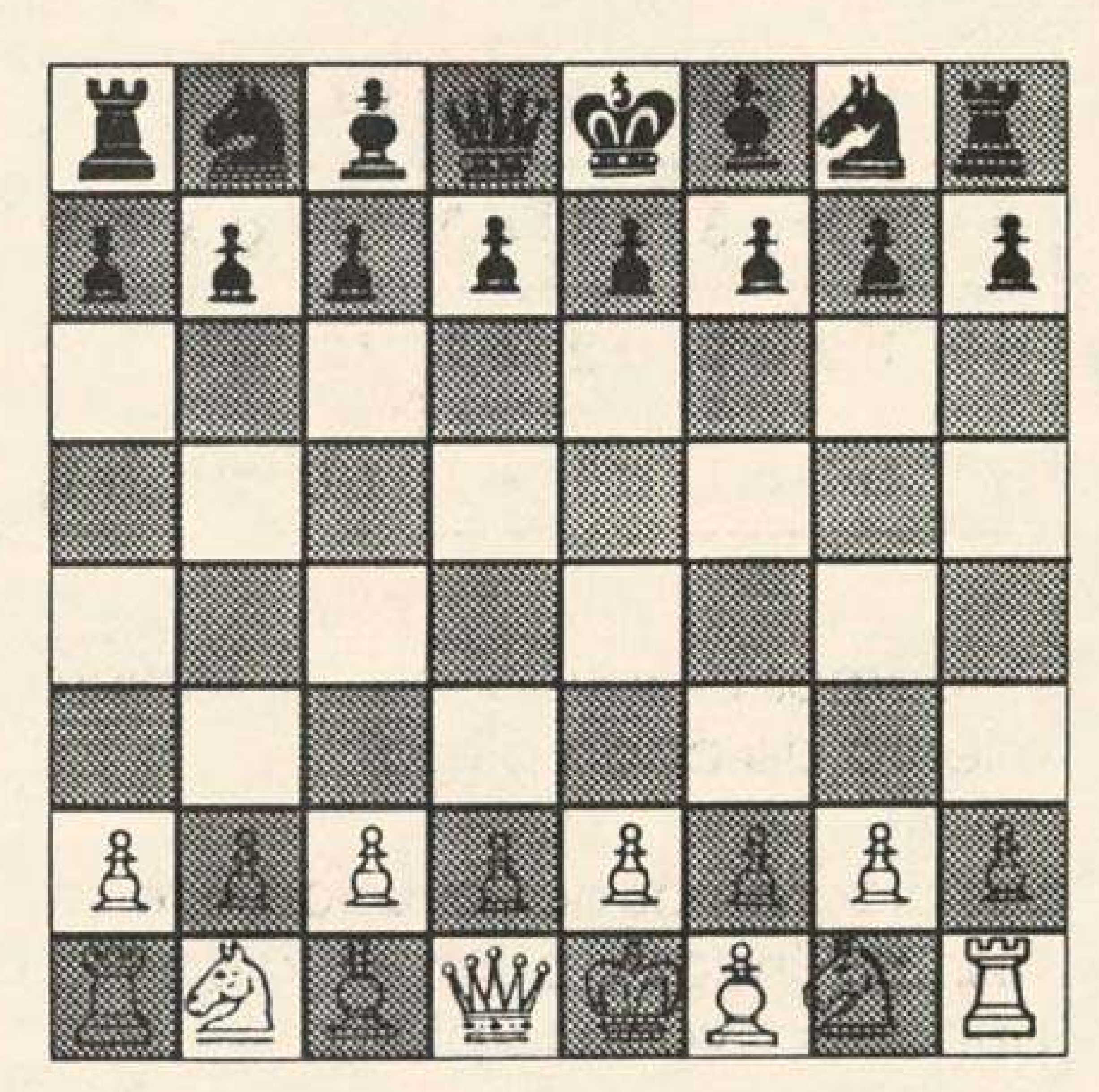
Al comenzar el juego, cada jugador dispone de 16 piezas; uno blancas y el otro negras.

En total son 32 piezas

BLANCAS			NEGRAS
♔	*Un rey*	***R***	♚
♕	*Una dama*	***D***	♛
♖ ♖	*Dos torres*	***T***	♜ ♜
♗ ♗	*Dos alfiles*	***A***	♝ ♝
♘ ♘	*Dos caballos*	***C***	♞ ♞
♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙	*Ocho peones*	***P***	♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟

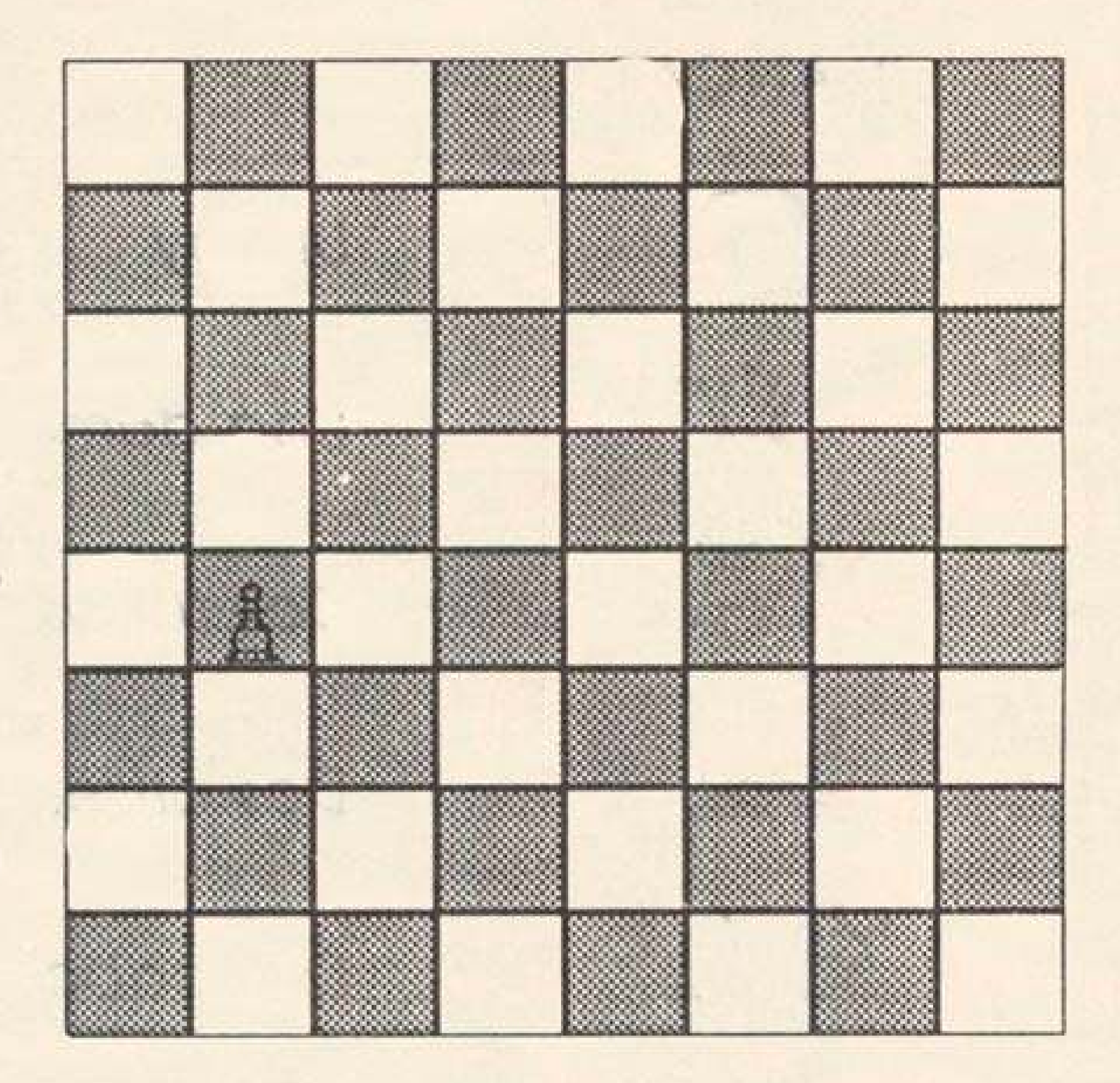
La mayoría de las partidas se gana por superioridad de piezas. Por eso es importante mantener la igualdad de piezas, lo más posible.

El tablero se encuentra listo con todas las piezas en orden. Inicia la partida quien tenga las piezas blancas.



Anotación de las jugadas

Descriptiva



Se anota la pieza movida, la fila y la columna, agregando si es del lado del rey o de la dama.

Ejemplo: Si el peón del caballo de la reina avanza dos casillas se anota P 4 C D.

La captura se indica con X así: C X P. Si el caballo ha tomado a un peón.

Algebraica•

a 8	b 8	c 8	d 8	e 8	f 8	g 8	h 8
a 7	b 7	c 7	d 7	e 7	f 7	g 7	h 7
a 6	b 6	c 6	d 6	e 6	f 6	g 6	h 6
a 5	b 5	c 5	d 5	e 5	f 5	g 5	h 5
a 4	b 4	c 4	d 4	e 4	f 4	g 4	h 4
a 3	b 3	c 3	d 3	e 3	f 3	g 3	h 3
a 2	b 2	c 2	d 2	e 2	f 2	g 2	h 2
a 1	b 1	c 1	d 1	e 1	f 1	g 1	h 1

En el diagrama se muestra la designación de las casillas del tablero.

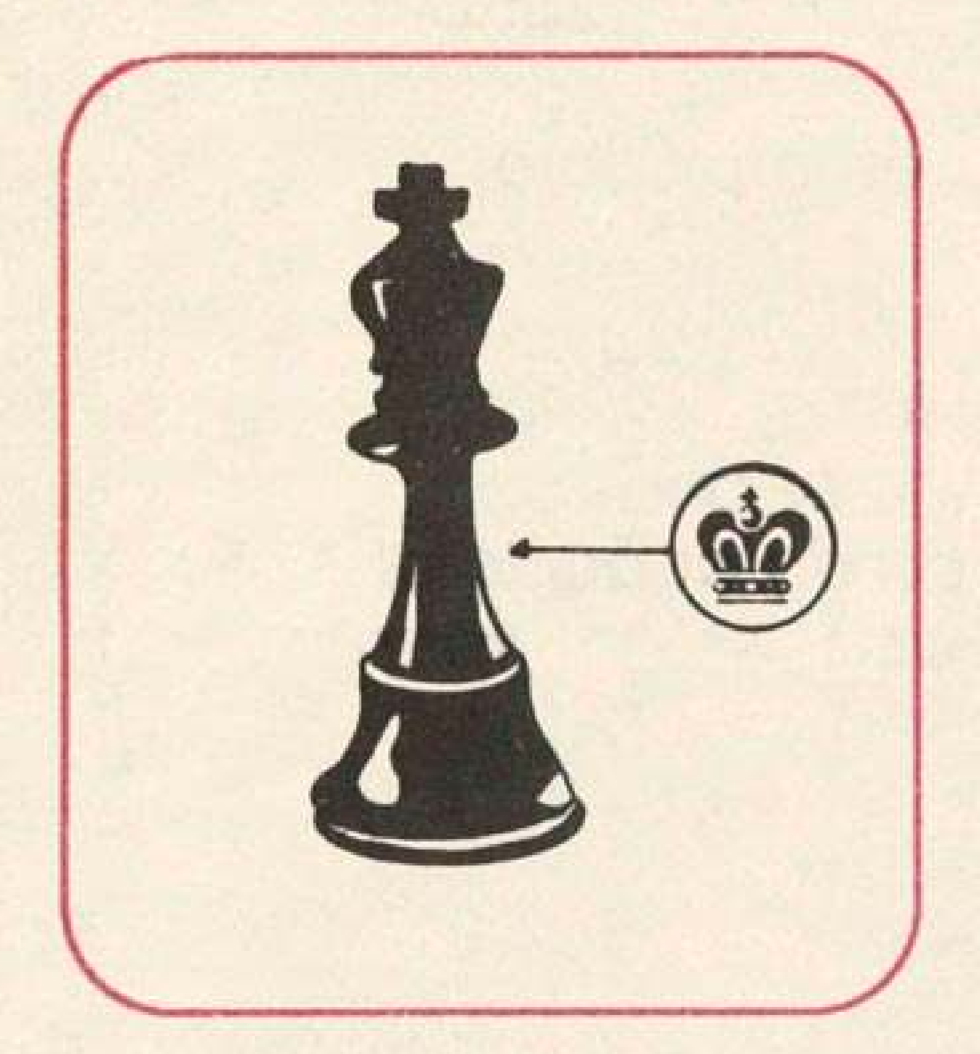
Si las blancas mueven su dama de d 1 a d 5. Se anota la jugada así: D d 1 - d 5 o D d 5.

La captura se indica con X así: A X f 4 indica que el alfil ha capturado la pieza situada en f 4.

Debemos prácticar en un tablero para así entender mejor, el movimiento de cada pieza.

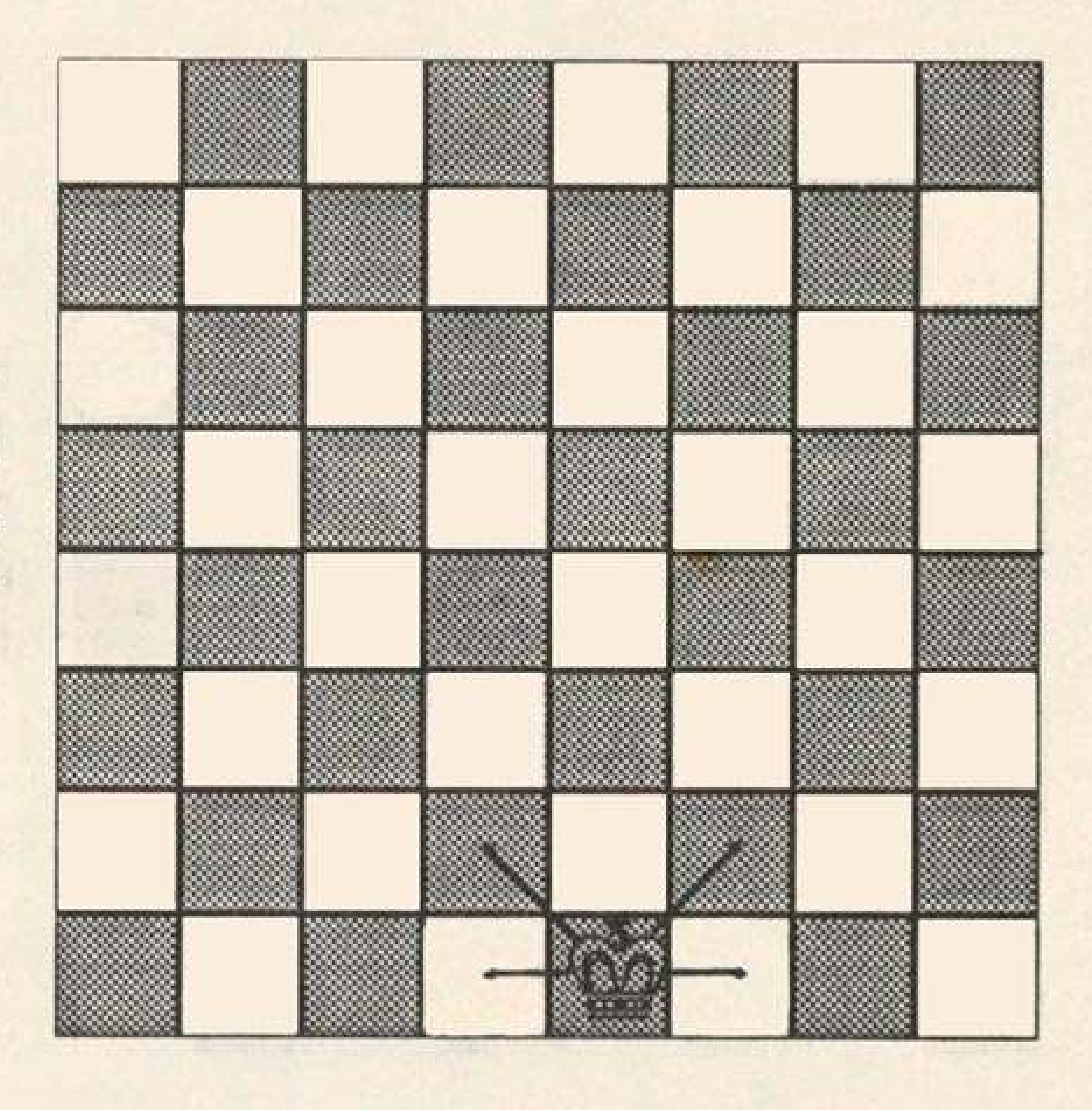
Los diagramas nos ayudan a tener una clara idea de estos movimientos. Las líneas y puntos indican la dirección y la casilla hacia donde puede moverse la pieza.

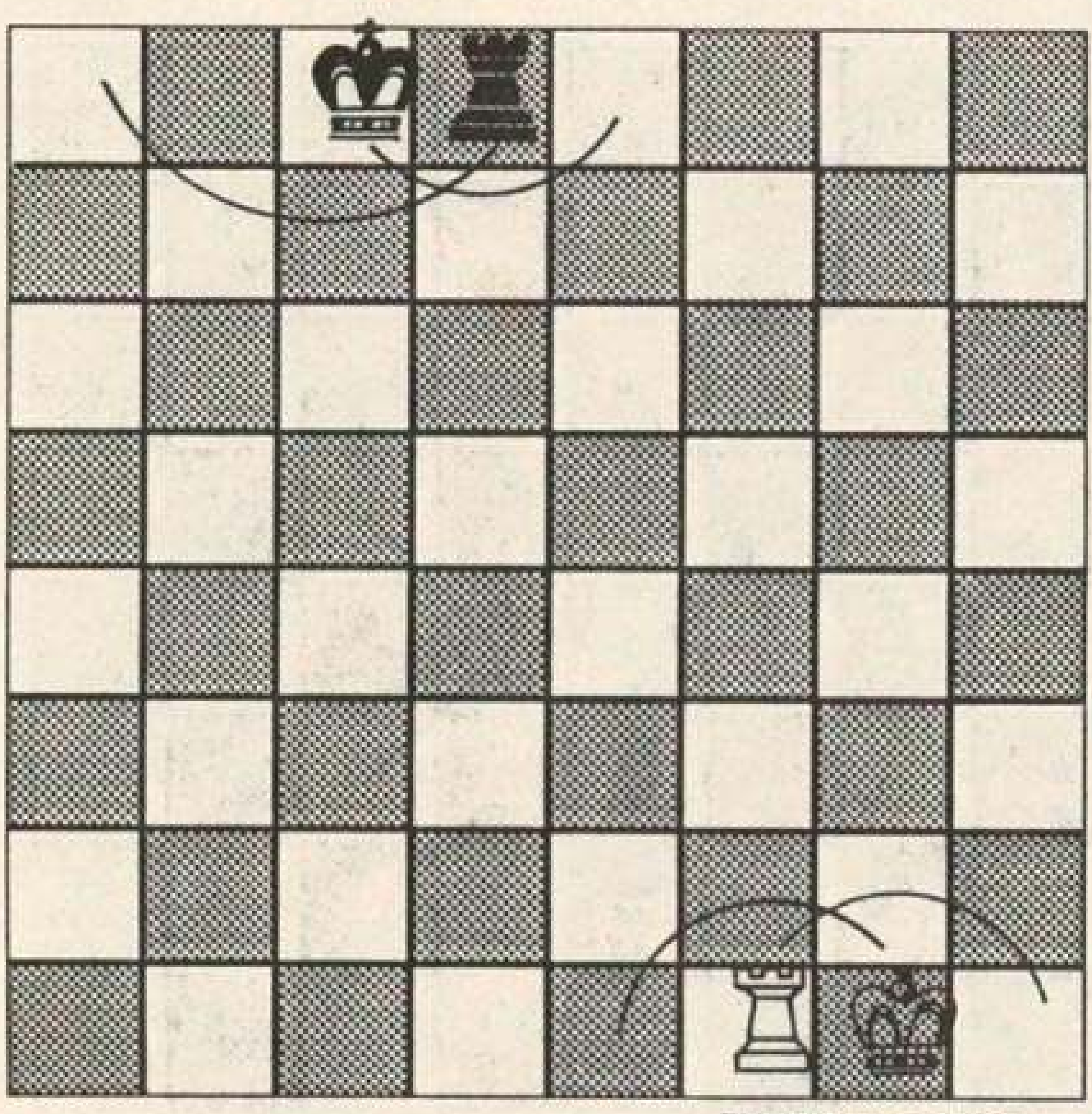
EL REY



Tomemos la posición inicial del rey para que entendamos mejor su movimiento. El rey se mueve desde su casilla hacia cualquiera de las casillas contiguas, con tal de que esa casilla no esté amenazada por una pieza enemiga, ni haya en ella una pieza propia. O sea, que el rey puede moverse en cualquier dirección, pero solo una casilla.

El rey puede capturar una pieza enemiga que se le coloca dentro de su alcance siempre y cuando no esté protegida por otra.





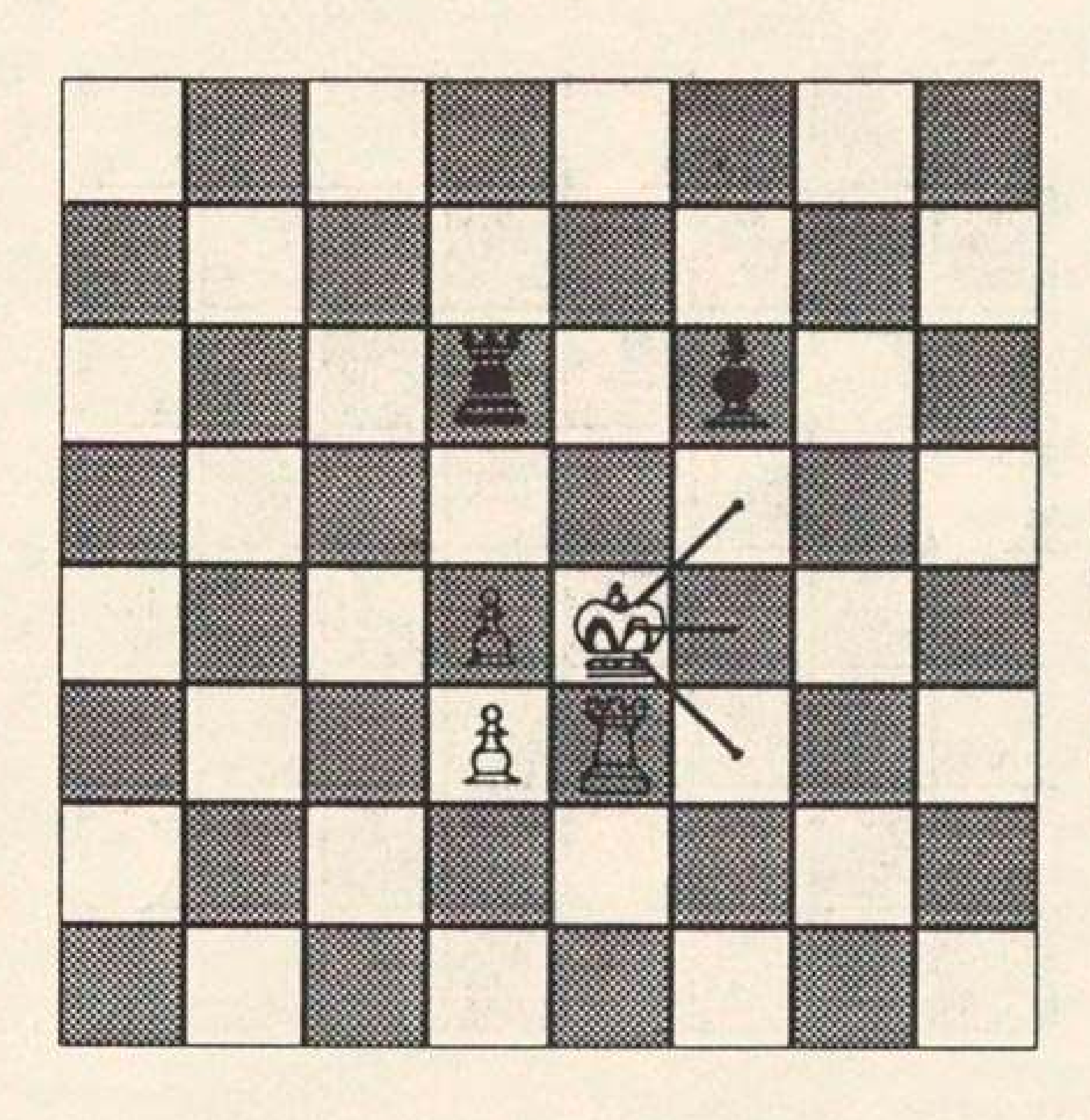
El enroque es una traslación del rey complementada con una torre; se cuenta como una sola jugada y se ejecuta de esta forma: el rey deja su casilla inicial y pasa a ocupar la del caballo sobre la misma fila, luego la torre pasa por encima y va a colocarse en la casilla del alfil.

Esto se llama "enroque corto". En el "enroque largo" el rey pasa a ocupar la casilla del alfil y la torre la casilla de la dama.

El enroque no se puede llevar a cabo o es imposible:

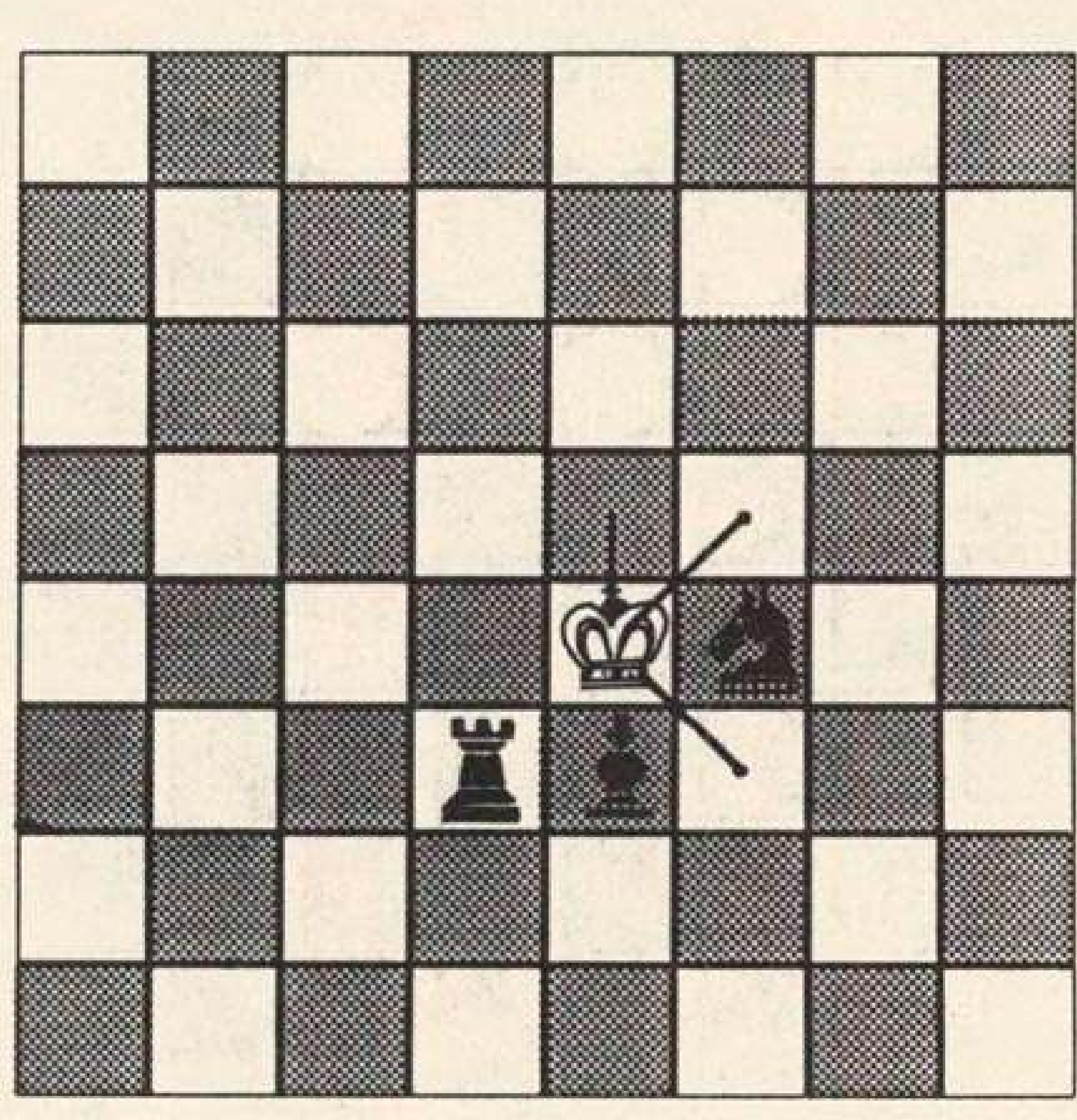
Si el rey fue movido anteriormente
Cuando la torre también ha sido movida
Si hay alguna otra pieza entre la torre y el rey
También resulta transitoriamente impedido cuando el cuadro que debe atravesar o el que debe ocupar están amenazados por una pieza enemiga.

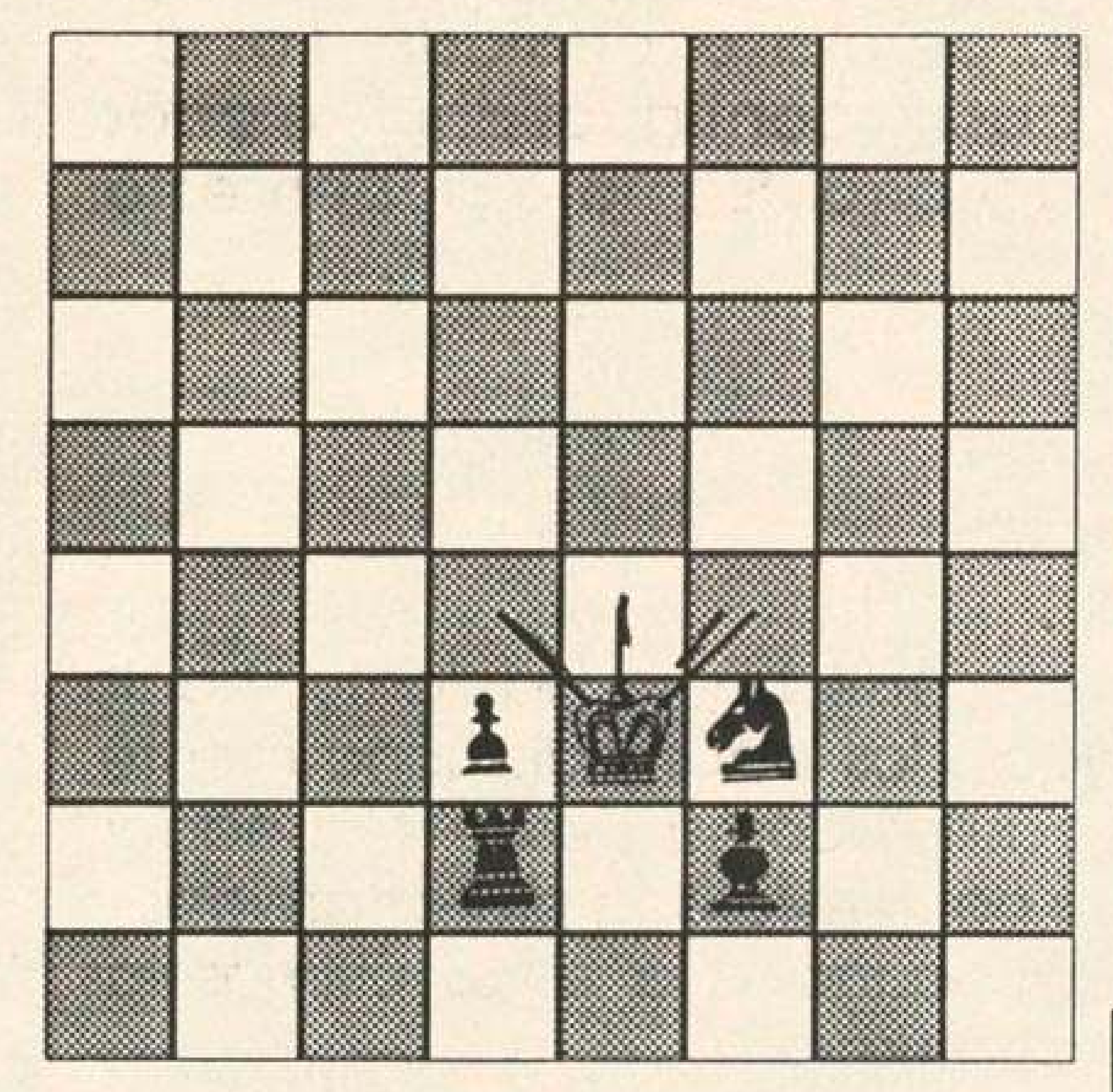
Ejecución y mecanización



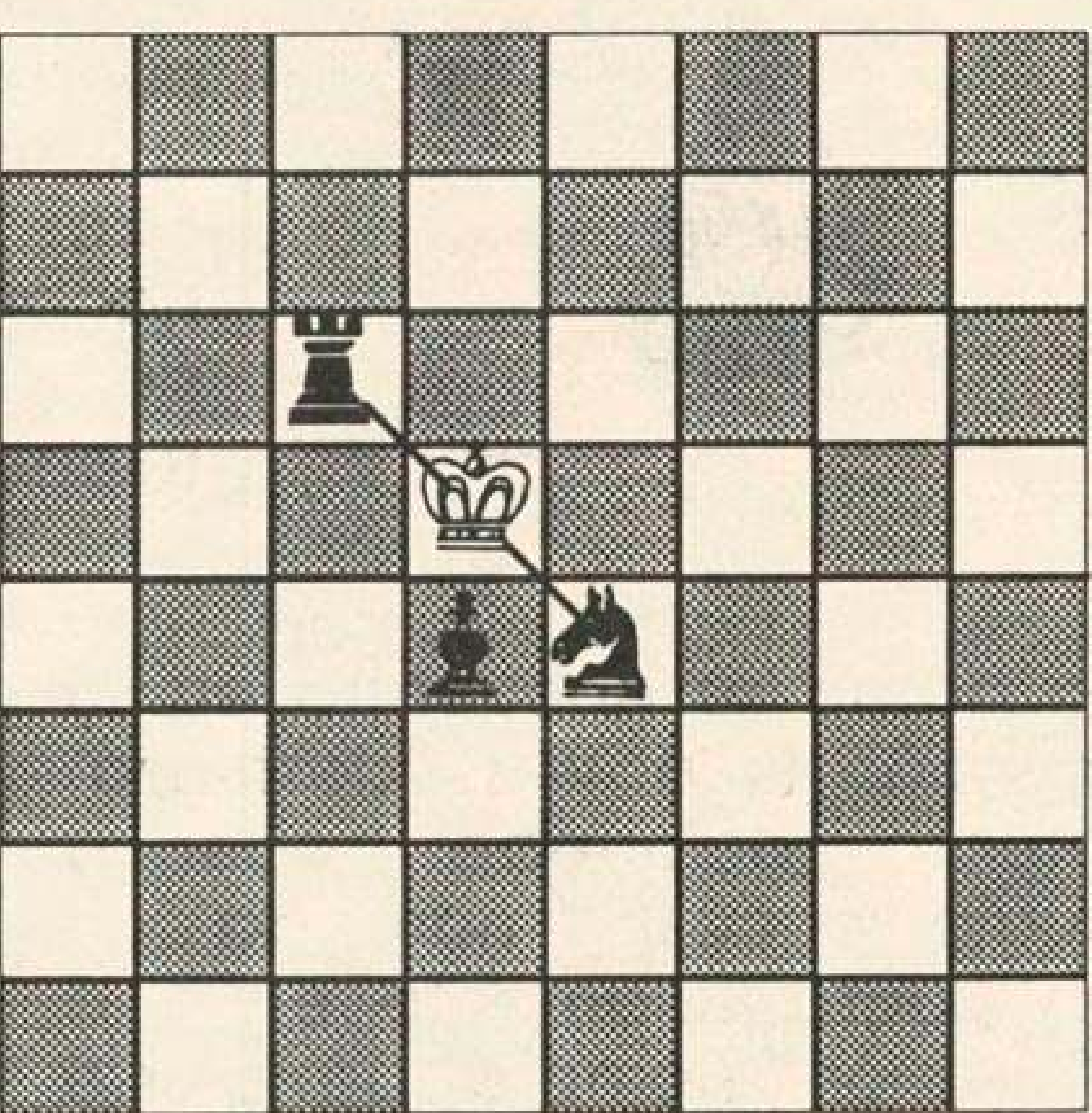
El rey se encuentra en la casilla 4R y tiene limitados sus movimientos. Puede moverse únicamente a las casillas contiguas no ocupadas por sus piezas, ni atacadas por las piezas enemigas.

El rey se encuentra en la casilla 4R y no puede capturar ninguna pieza enemiga, por encontrarse protegidas mutuamente.





El rey se encuentra en la casilla 3R y no puede capturar ninguna pieza enemiga por encontrarse protegidas mutuamente.



El rey se encuentra en la casilla 5D y puede capturar cualquier pieza enemiga por encontrarse a su alcance y sin protección.

1. Puede el rey tomar alguna pieza que esté protegida? Por qué razón?

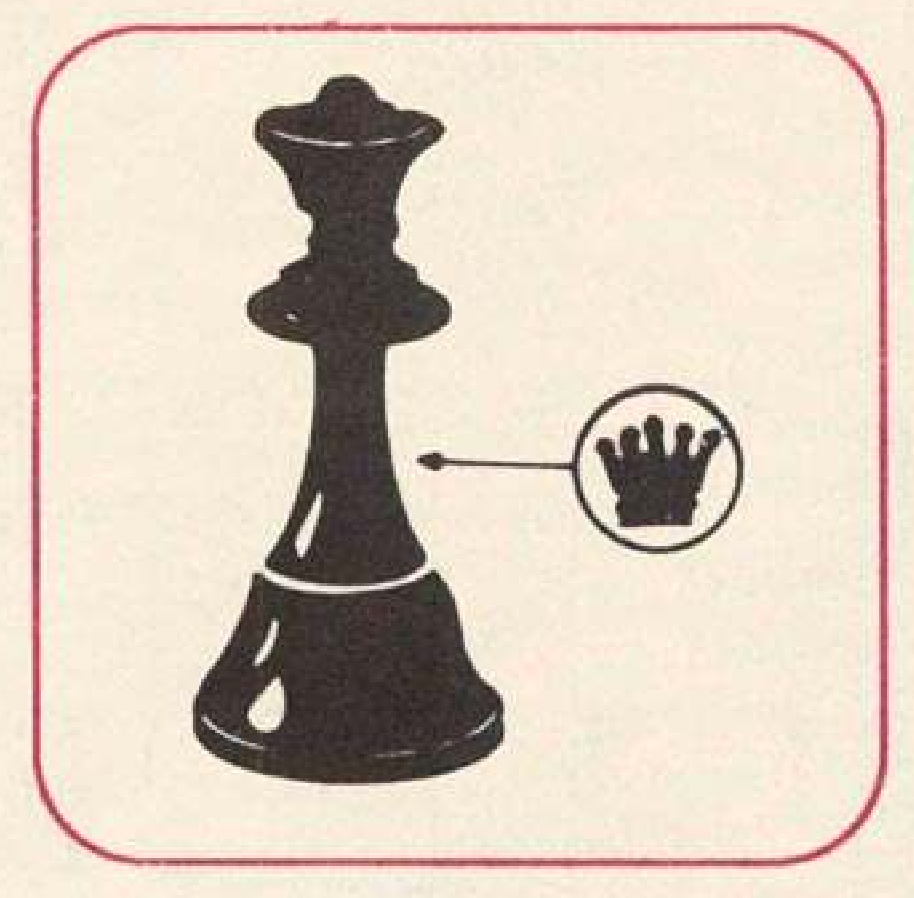
2. En qué casos el rey puede capturar piezas contrarias? Explique.

Normas y reglamento

Cuando se ataca al rey se dice que está en "jaque". Pero si no puede escapar al jaque, se dice que está en "jaque mate" Pierde la partida el jugador cuyo rey haya sido vencido.

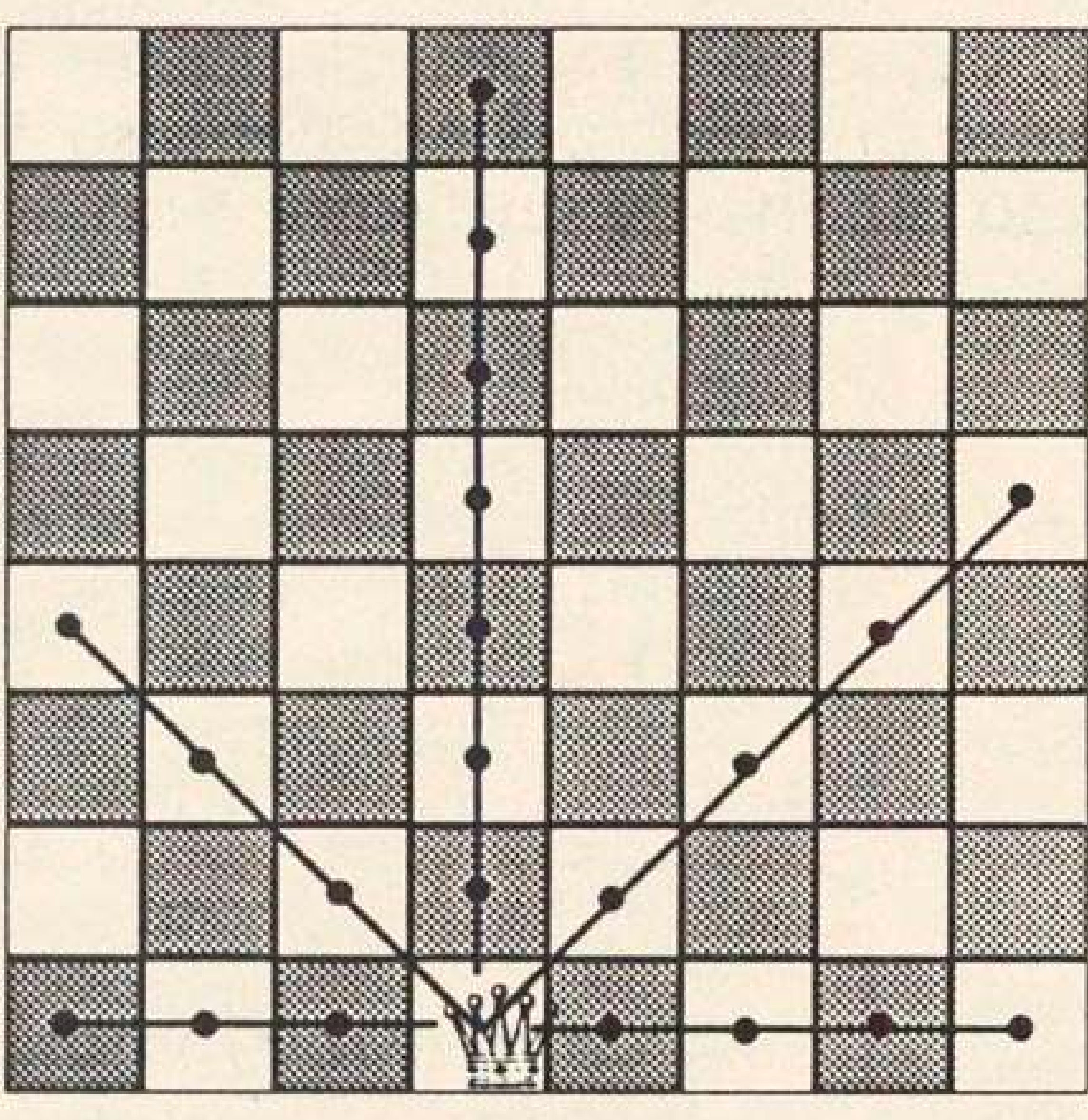
El rey nunca puede ser capturado pero sí acorralado. Los dos reyes nunca podrán estar en una casilla contigua, porque cada una se encontrará en el terreno del otro. Siempre deben estar con una casilla de por medio.

LA DAMA

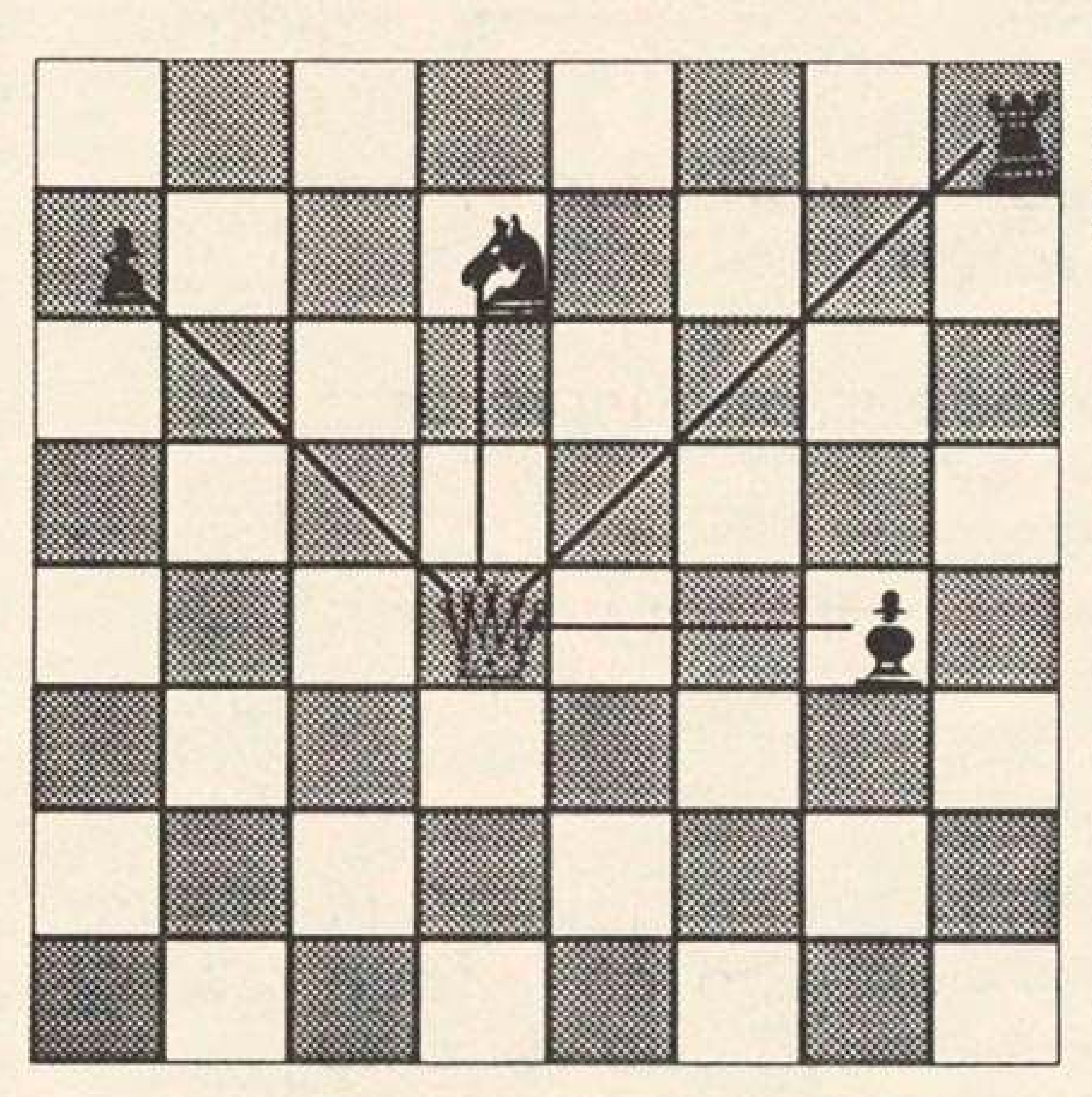


Puede moverse hacia adelante, hacia atrás, hacia los lados y diagonallmente, tantas casillas como desee el jugador, mientras no lo estorben piezas amigas o enemigas, aunque a estas últimas las puede capturar.

Estos desplazamientos de la dama hacen que sea la pieza más valiosa, por su alcance e infinidad de movimientos.

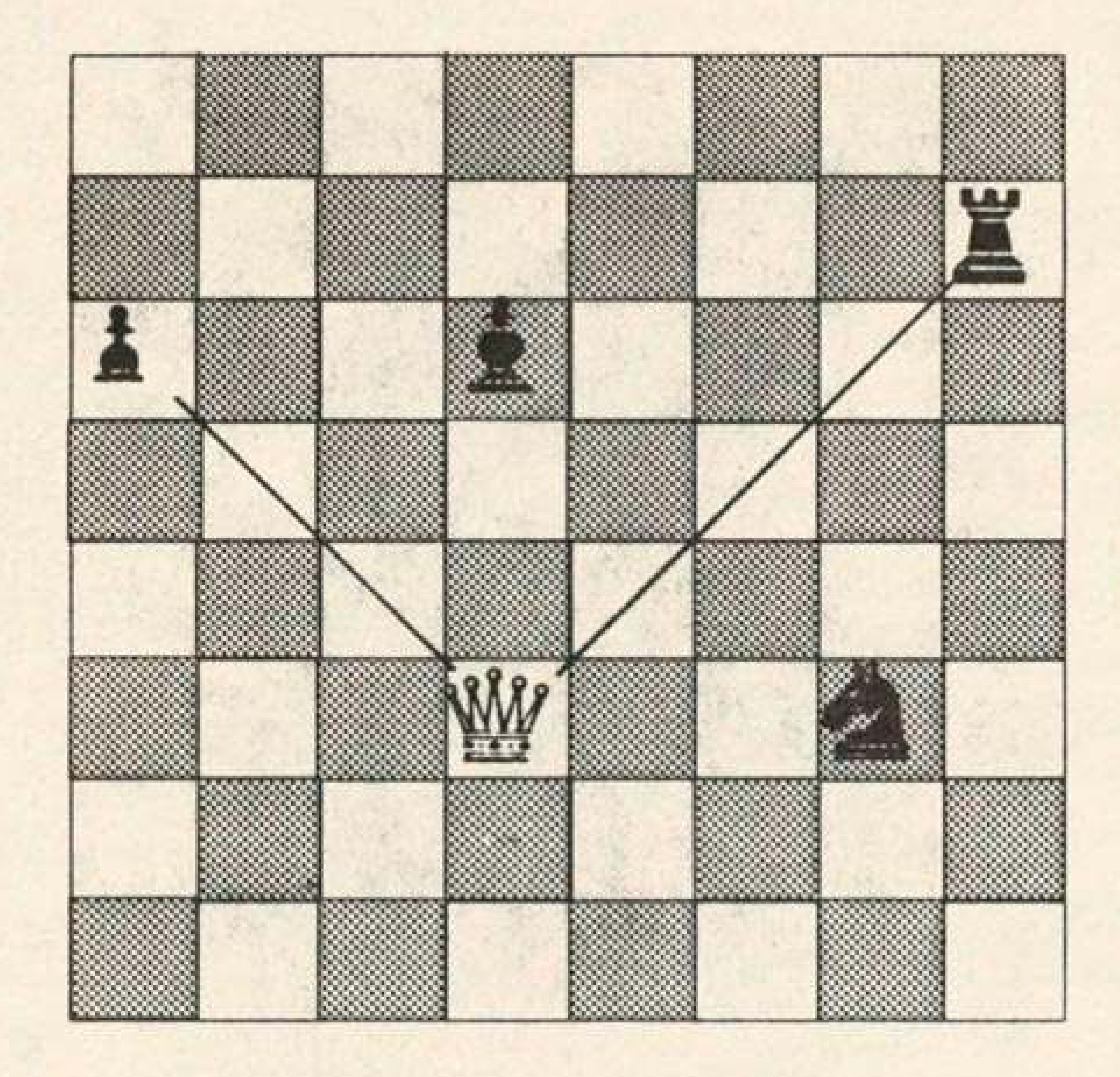


La dama se encuentra en su posición (1D) y su desplazamiento lo puede hacer a cualquier casilla marcada con un punto solamente en una dirección y siempre que no esté impedida por la presencia de piezas amigas o enemigas.



Ejecución y mecanización

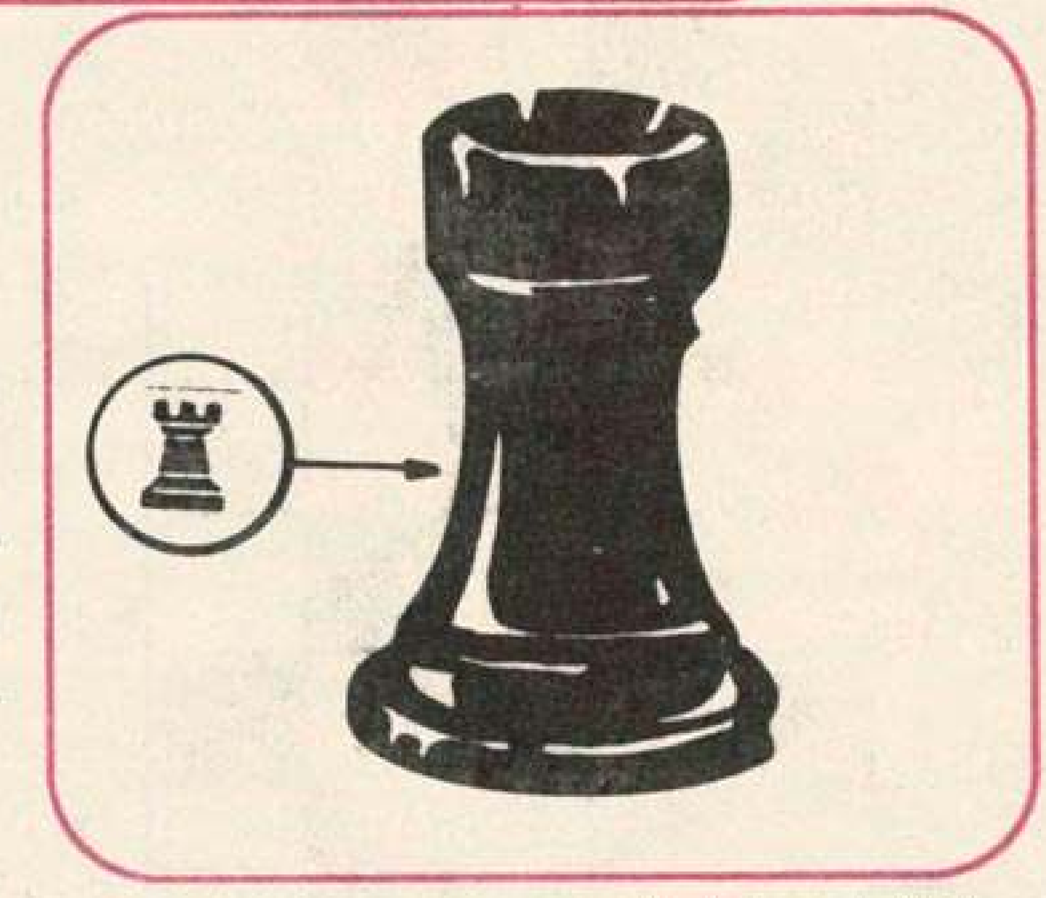
La dama está en la posición 4D y puede capturar cualquiera de las piezas que se encuentran en la línea de ataque.



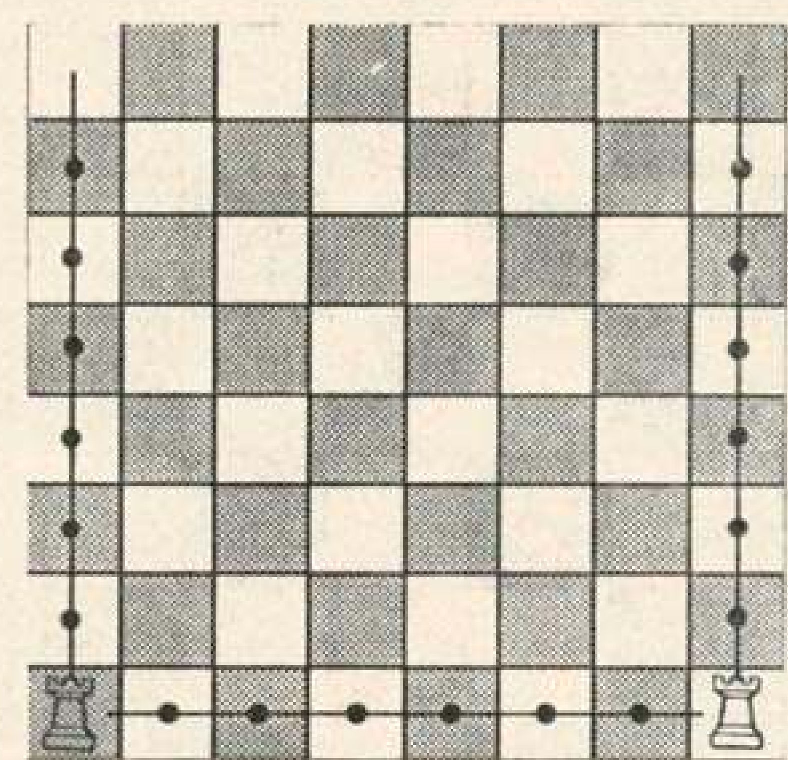
La dama está en la posición 3D y puede capturar cualquiera de las piezas que se encuentren en la línea de ataque.

Ahora bien, si usted quisiera tomar una pieza contraria por cuál se decidiría?

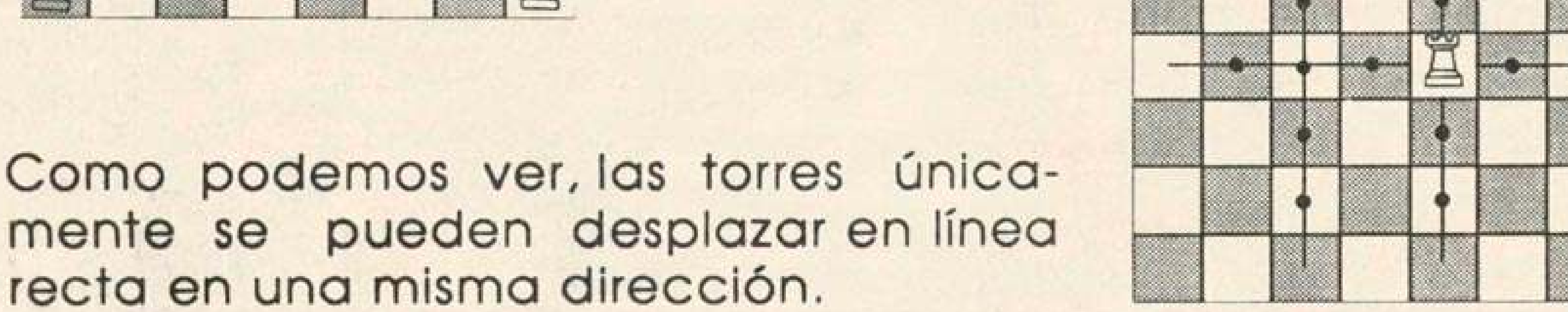
LA TORRE



Puede moverse únicamente en línea recta, en cualquier sentido: adelante, atrás o a los lados, siempre y cuando no esté impedida por la presencia de piezas amigas o enemigas.



La torre se encuentra en posición inicial 1 TR - 1 TD (2 torres en el juego) y su desplazamiento lo puede hacer en cualquier casilla marcada con un punto y solamente en una dirección.

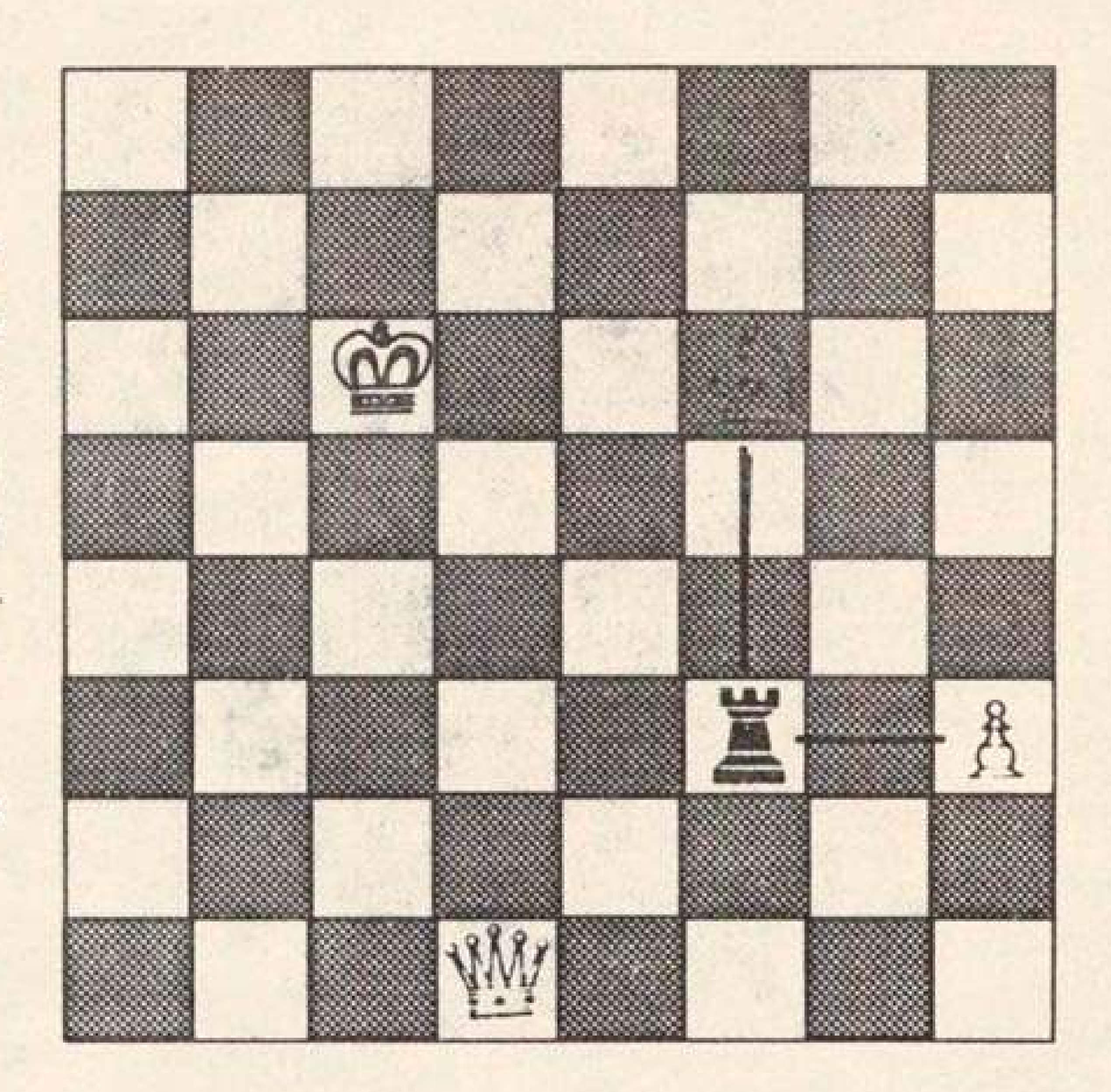


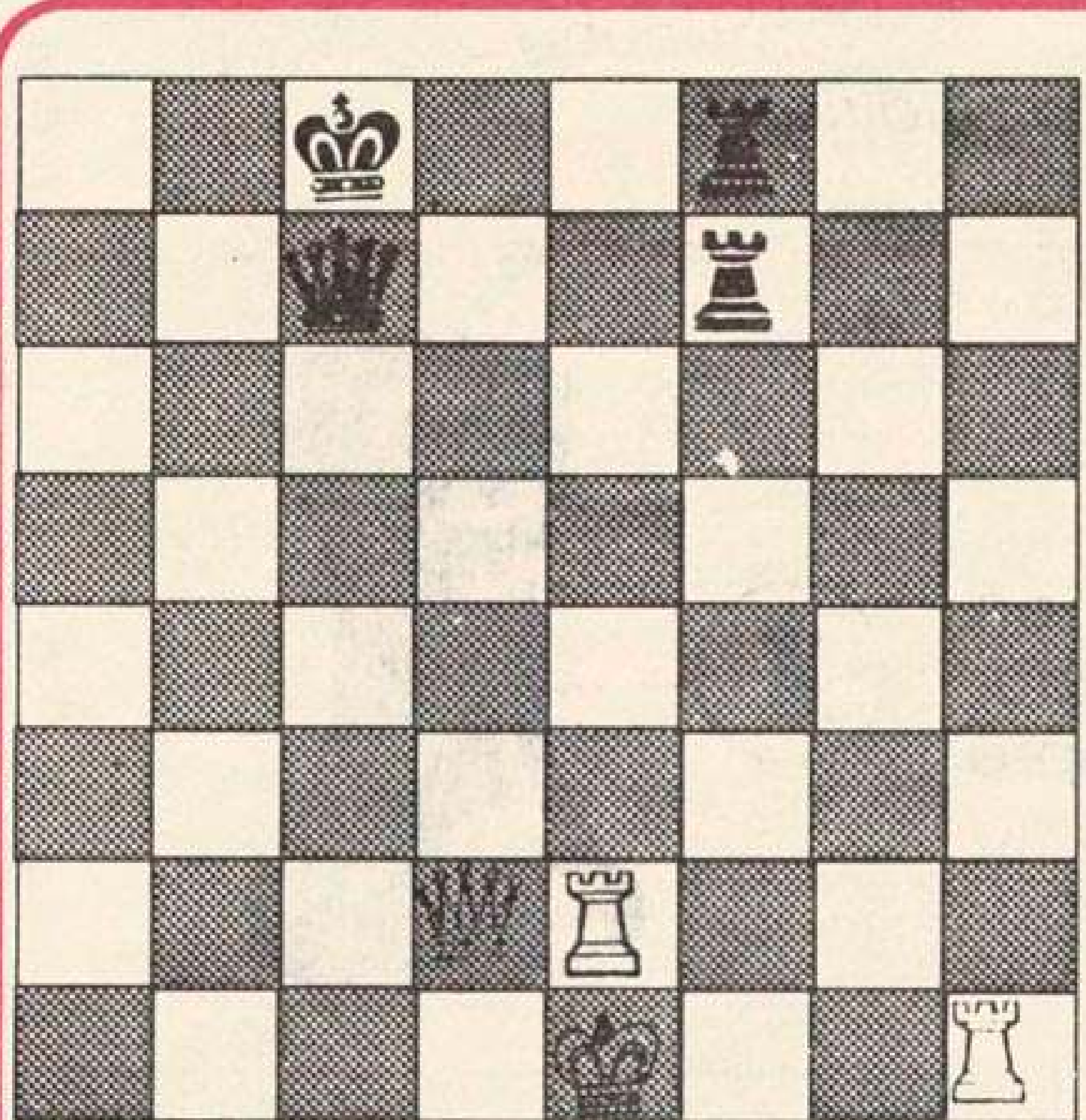
Como podemos ver, las torres únicamente se pueden desplazar en línea recta en una misma dirección.

Ejecución y mecanización

La torre está en posición T3AR y puede capturar cualquiera de las piezas que se encuentran en su línea de ataque o sea un peón y un caballo. El rey y la dama están fuera de su alcance.

Ahora bien, tenemos al rey, la dama y las torres para jugar.



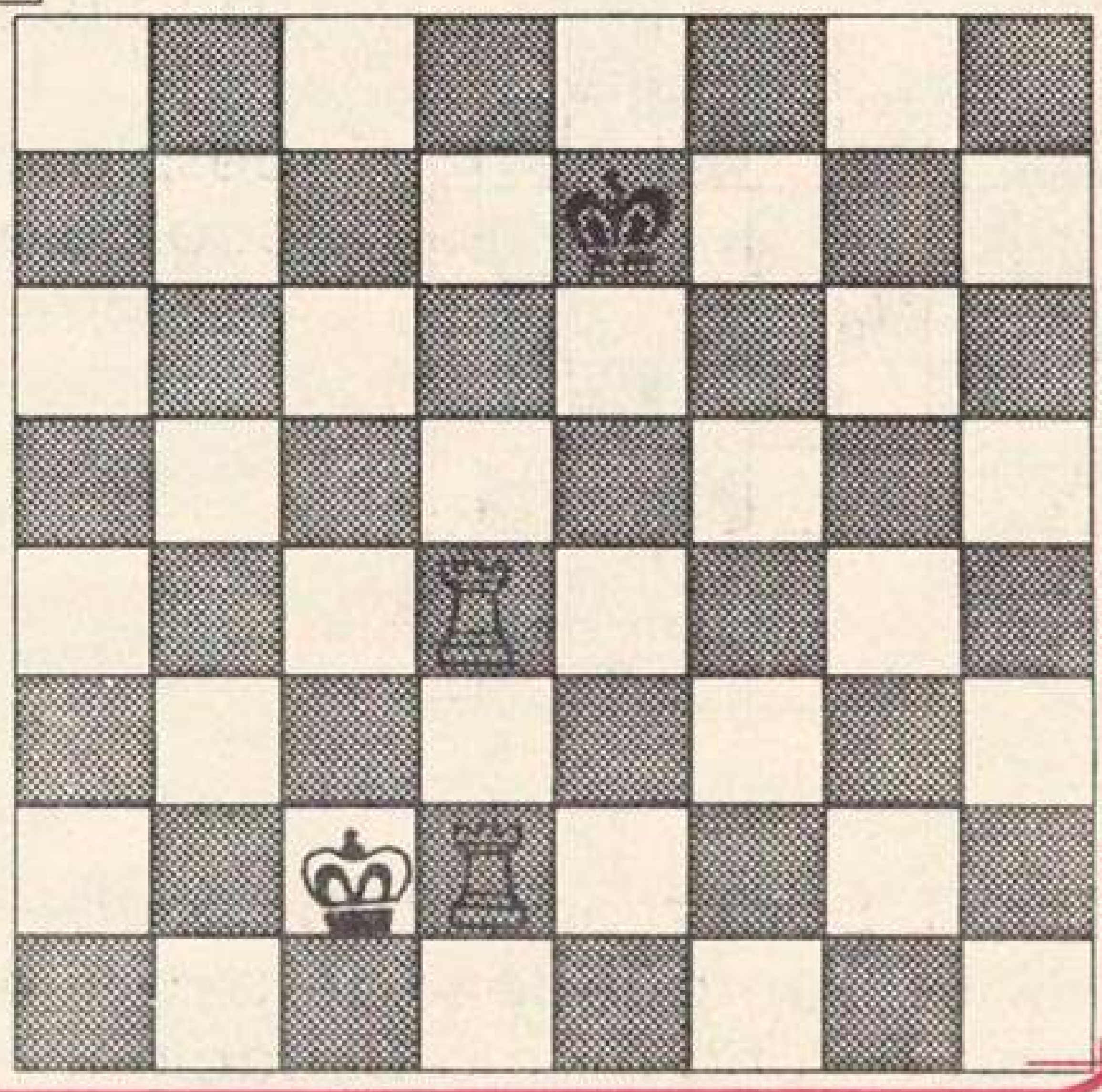


Las piezas blancas van a atacar a las negras, estas a su vez van a atacar las blancas.

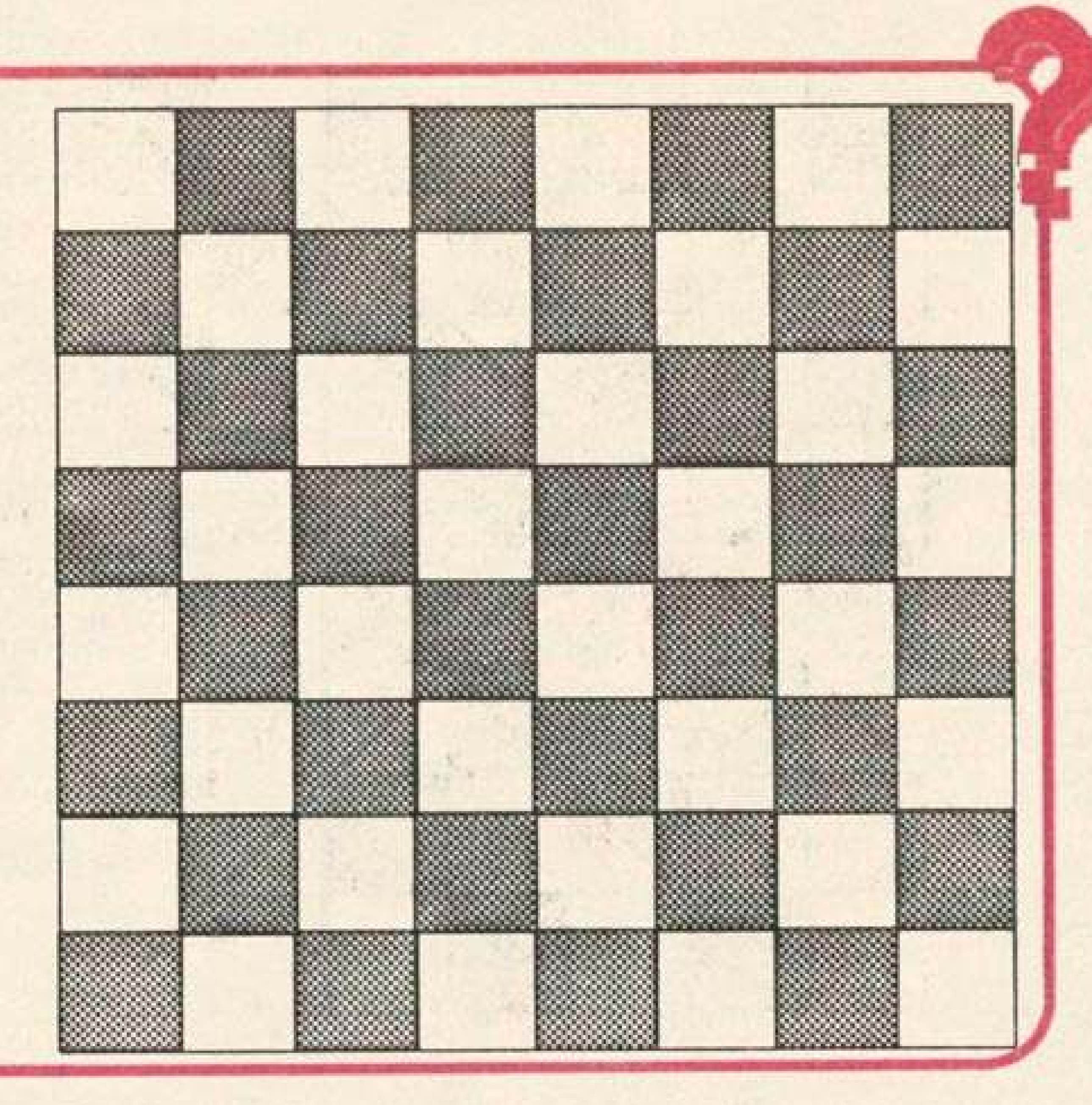
No olvide aplicar correctamente los movimientos correspondientes a cada pieza.

Empiezan las blancas.

Colocamos para jugar las torres y el rey a ver quién termina con menos torres. No olvide realizar los movimientos correctamente.

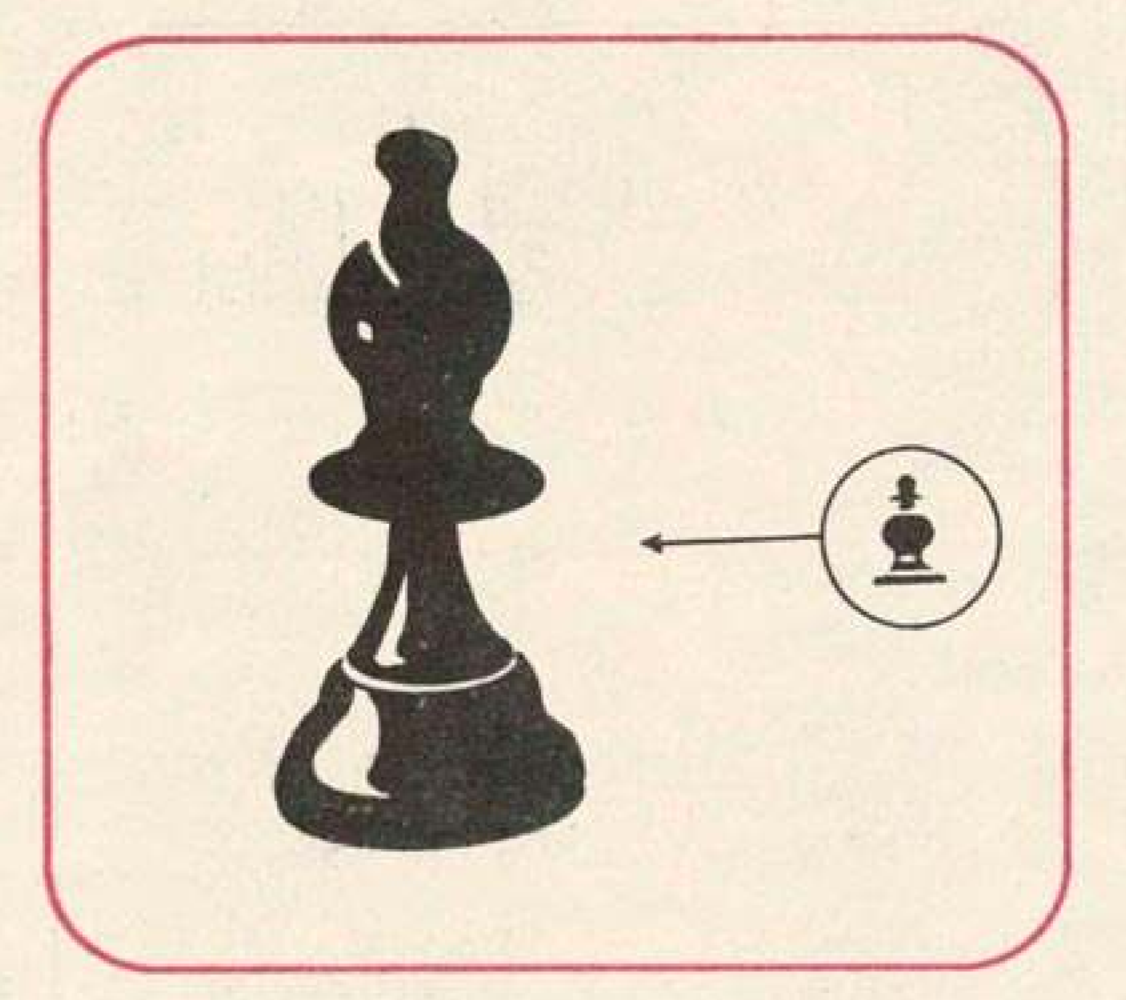


Coloque en el tablero las piezas blancas y negras sin que , en su posición inicial, se estén amenazando; los 2 reyes, las 2 damas y las 4 torres.



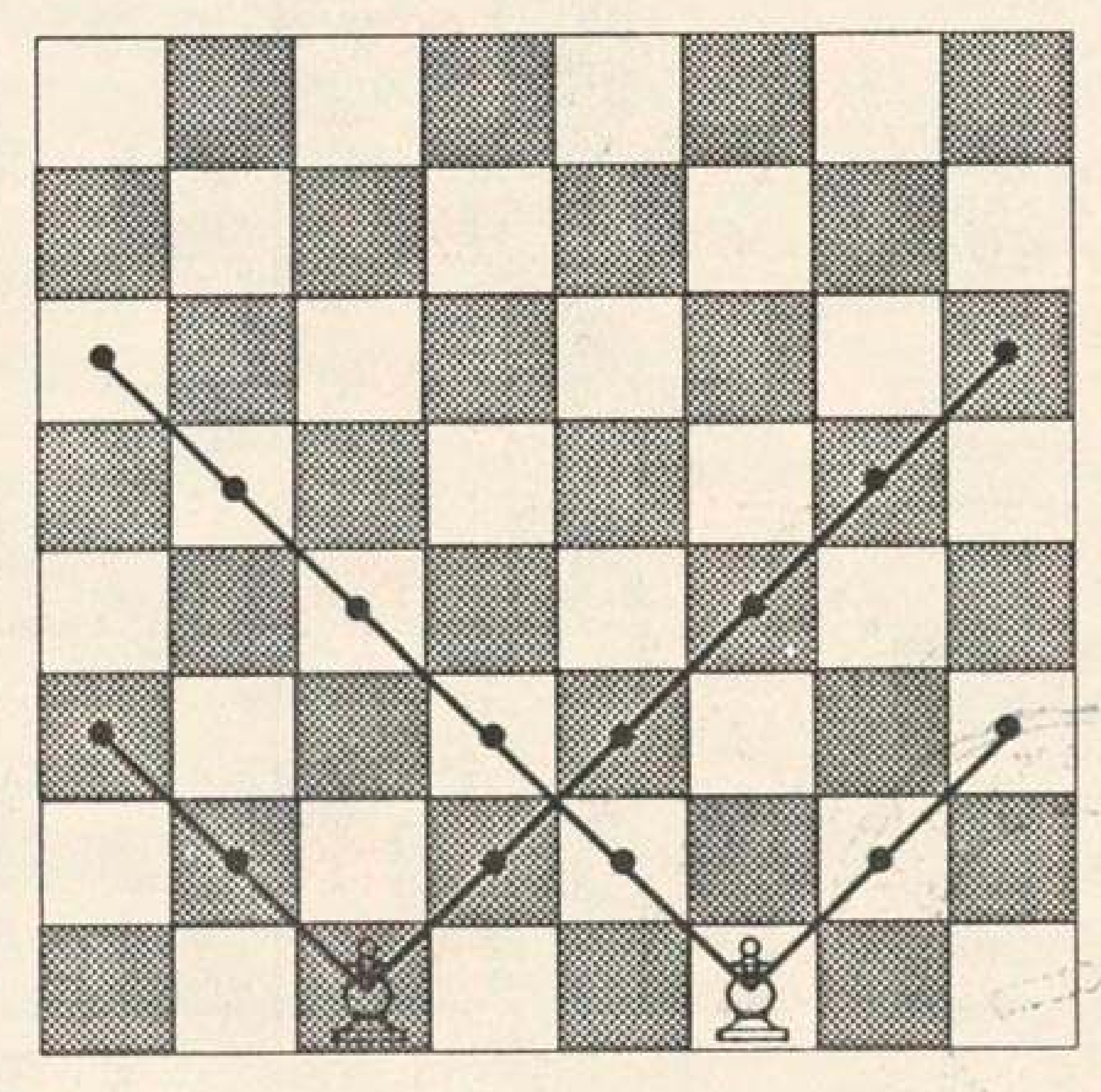
Es una buena oportunidad para practicar
Adelante

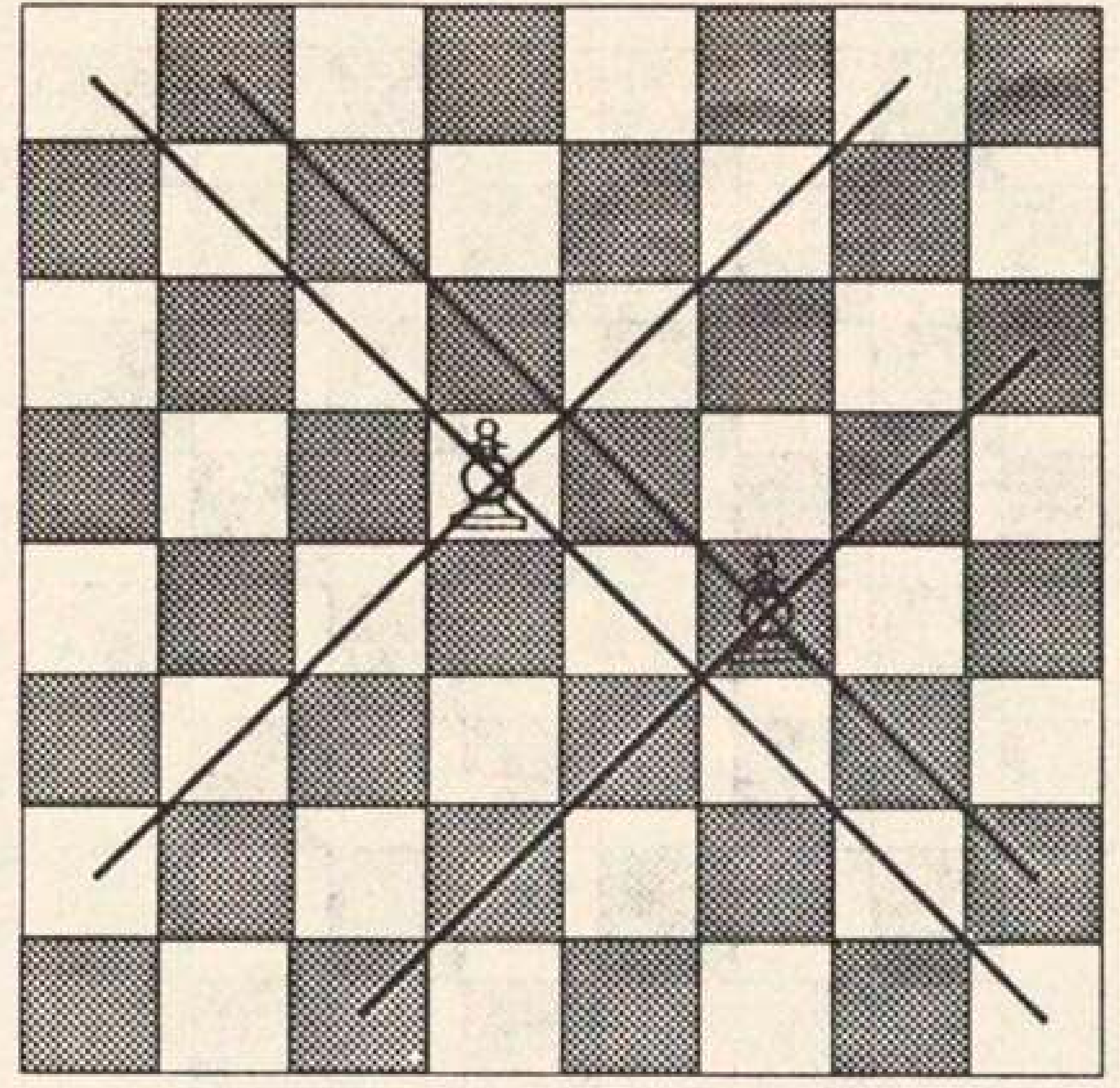
EL ALFIL



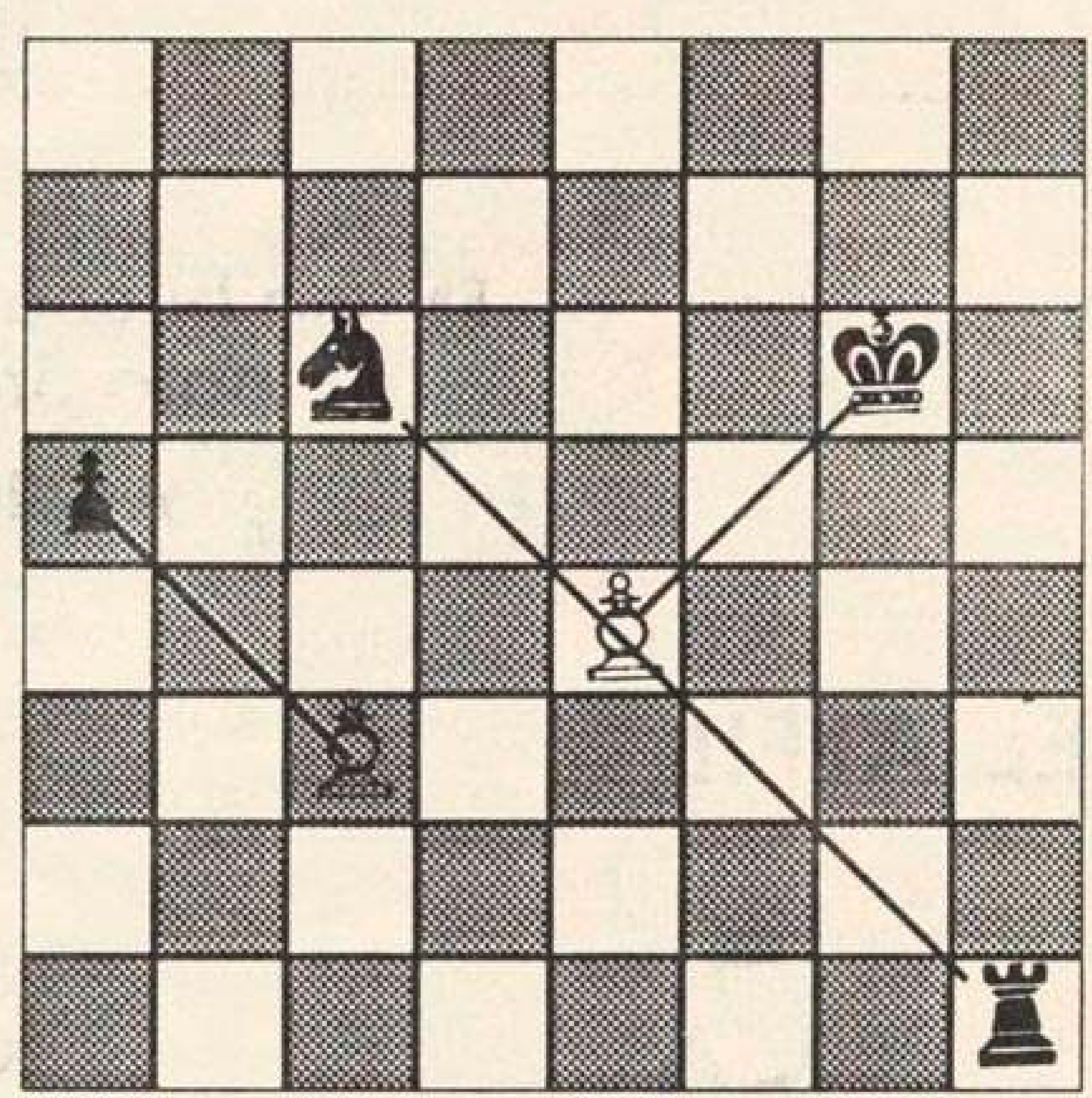
Puede desplazarse y capturar únicamente por las diagonales que le corresponden ya sea por las diagonales blancas o por las diagonales negras

Tomamos el alfil en su posición inicial 1 AD y 1 AR. Se puede mover por su diagonal a cualquier casilla marcada con un punto y solamente en una dirección, siempre y cuando no esté impedida por la presencia de piezas amigas o enemigas.





Tomemos otra posición en juego de los alfiles y observemos los movimientos de cada uno de ellos.

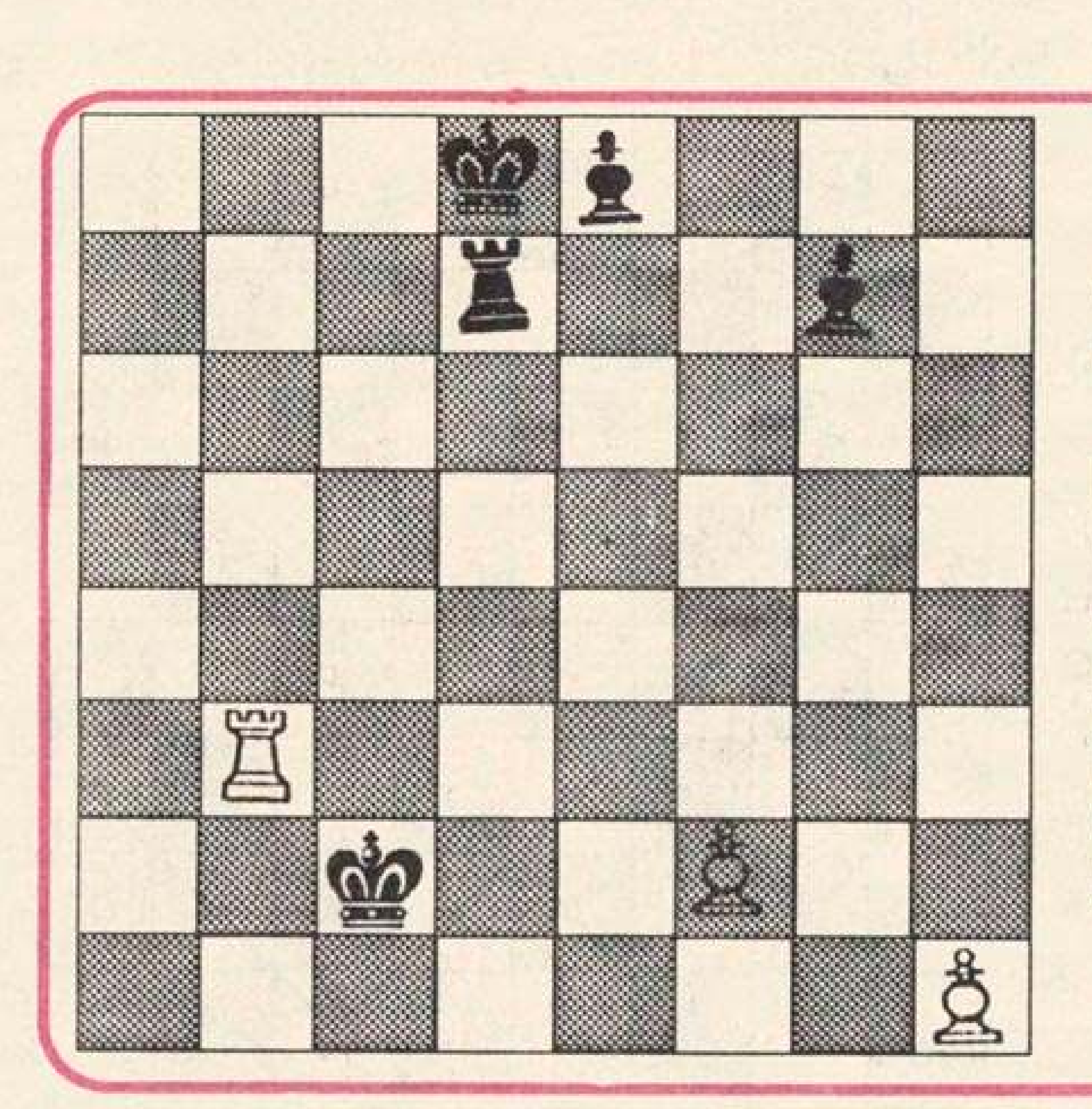


Ejecución y mecanización

El alfil de diagonal blanca tiene a su alcance varias piezas enemigas: una torre, una dama y un caballo.

El alfil de diagonal negro tiene a su alcance un peón.

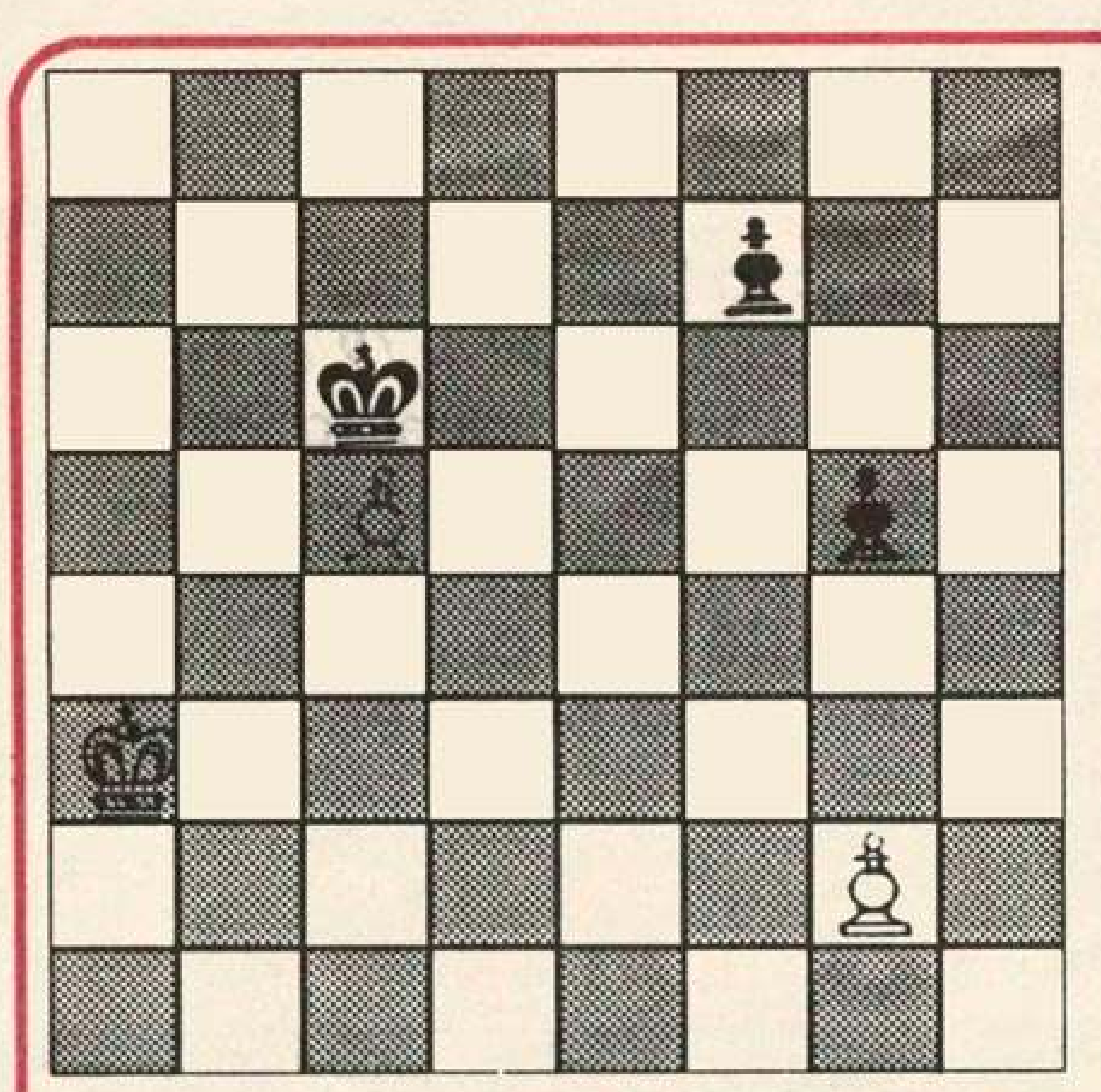
Cuál pieza enemiga tomaría usted? Por qué causa?



Ahora jugaremos con el rey, una torre y los dos alfiles.

Las piezas blancas van a atacar a las piezas negras y estas, a su vez, atacarán a las piezas blancas. No olvide aplicar correctamente los movimientos correspondientes a cada pieza. Empiezan las blancas.



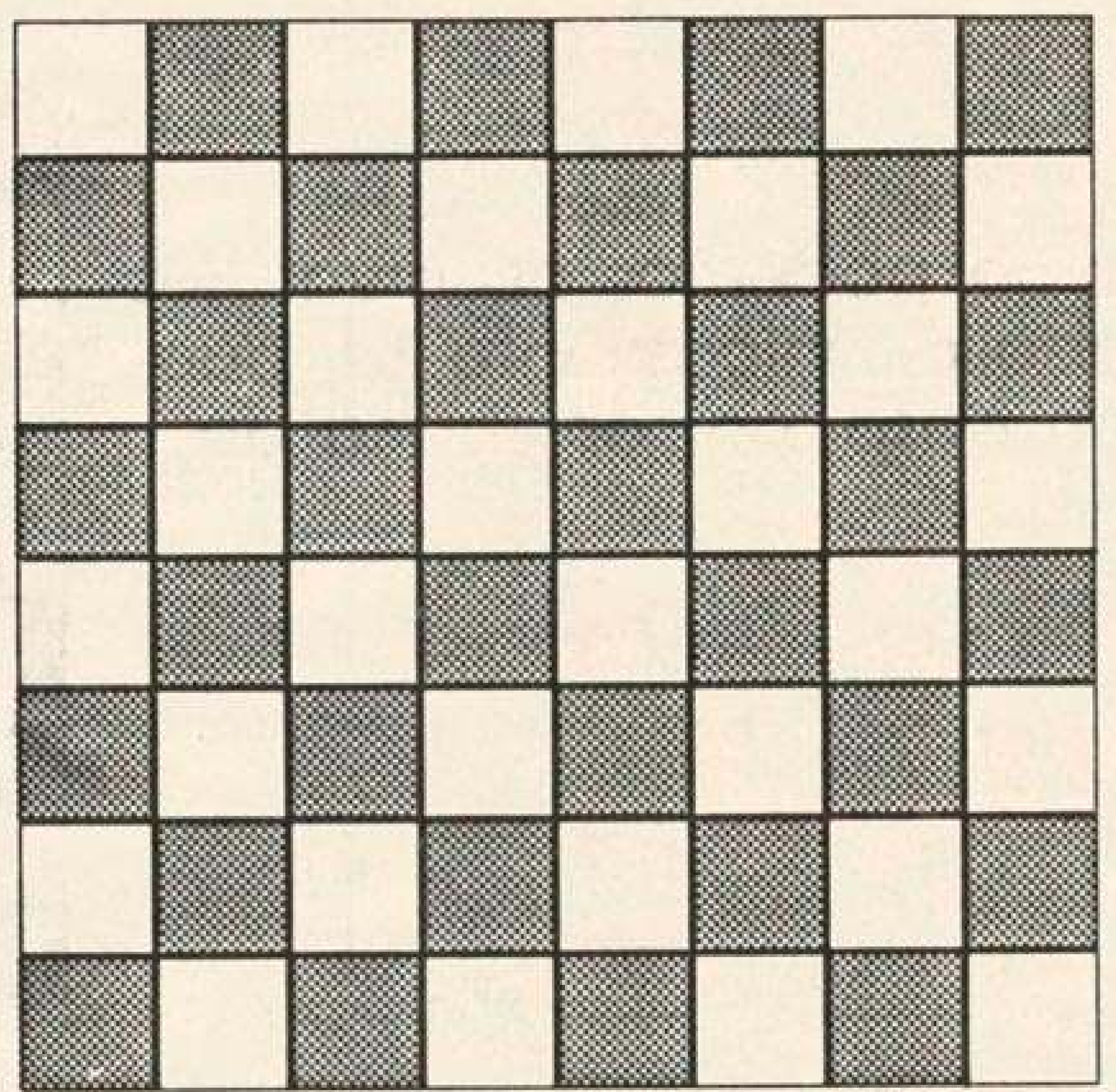


Jugaremos solamente con los alfiles con su respectivo rey, gana aquel que le logre quitar un alfil al contrario.

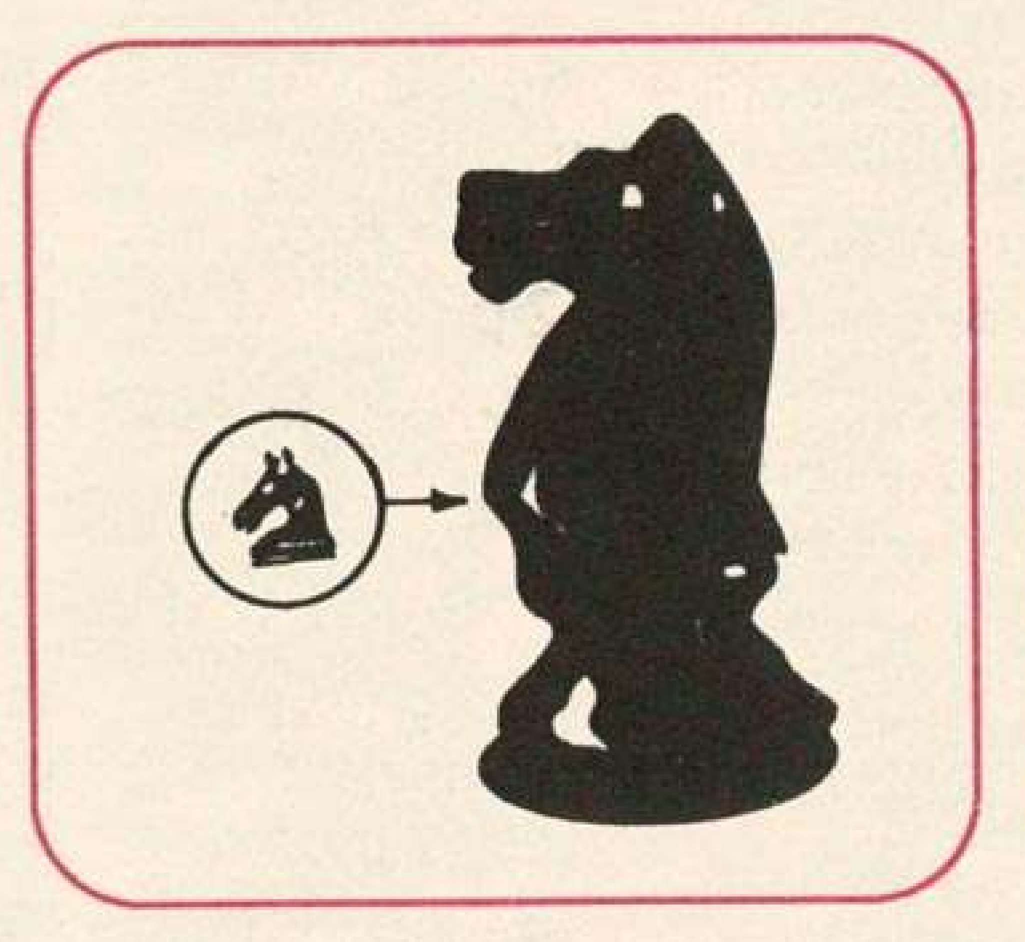
Empiezan las blancas.

Veamos este ejercicio. Puede usted colocar los reyes, las damas, las torres en un tablero de ajedrez sin que ninguna, inicialmente, esté amenazada?.

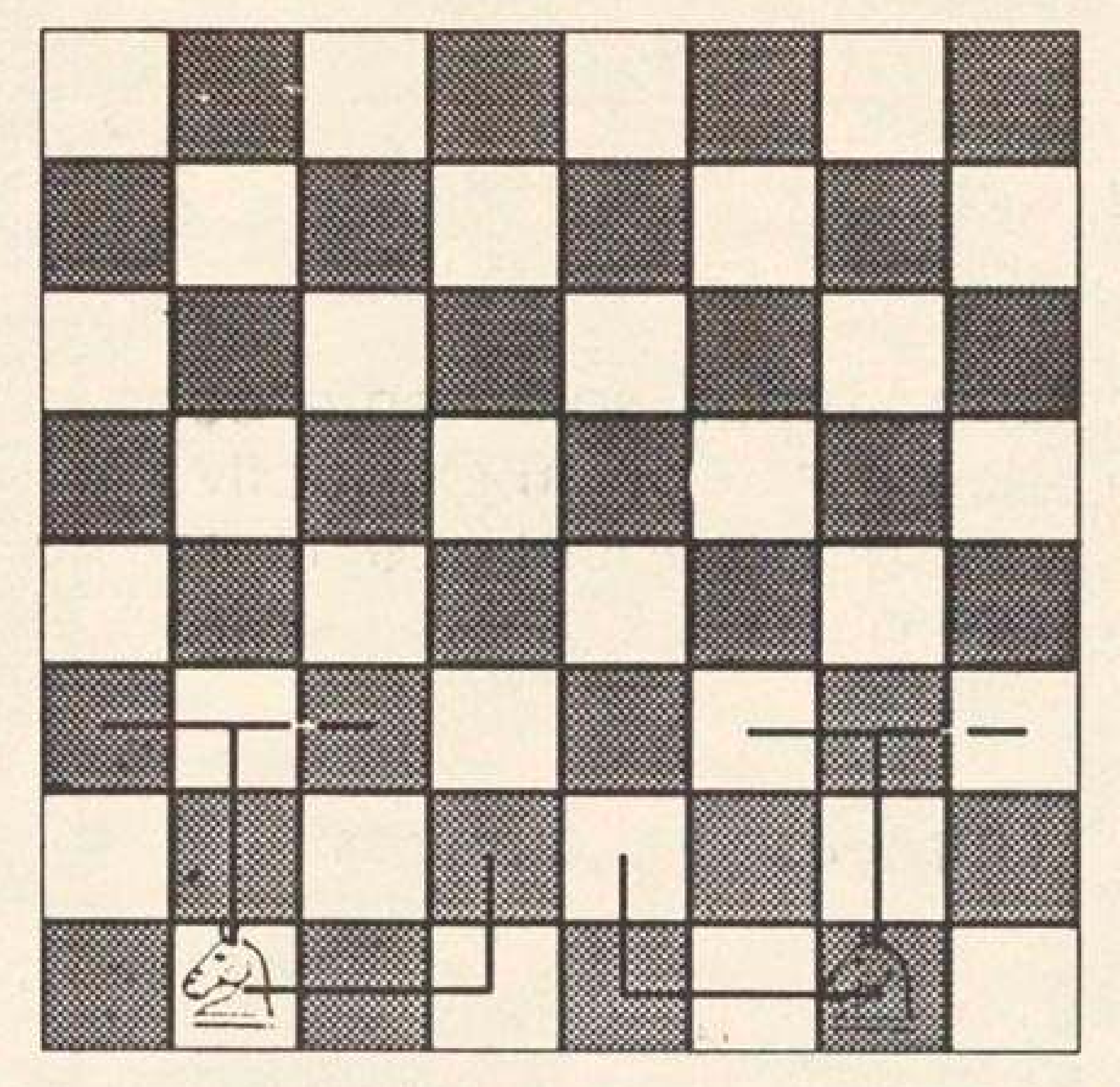
Ya?. Ahora añada los alfiles.



EL CABALLO

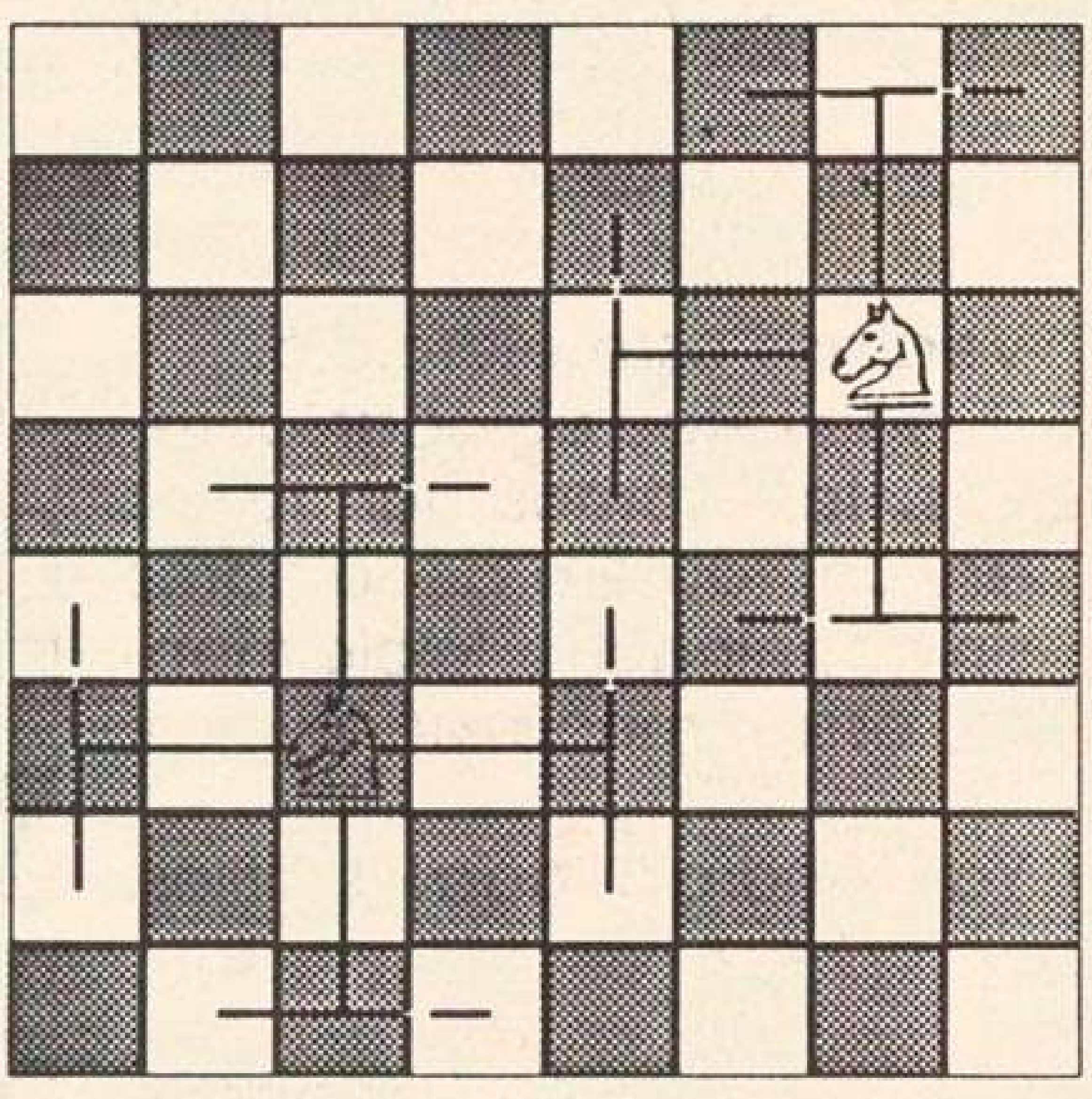


El desplazamiento del caballo es de dos cuadros por uno, en ángulo recto a derecha o izquierda (forma de L). Sus movimientos son completamente diferentes a las demás piezas, y es la única que da saltos por encima de piezas amigas o enemigas.

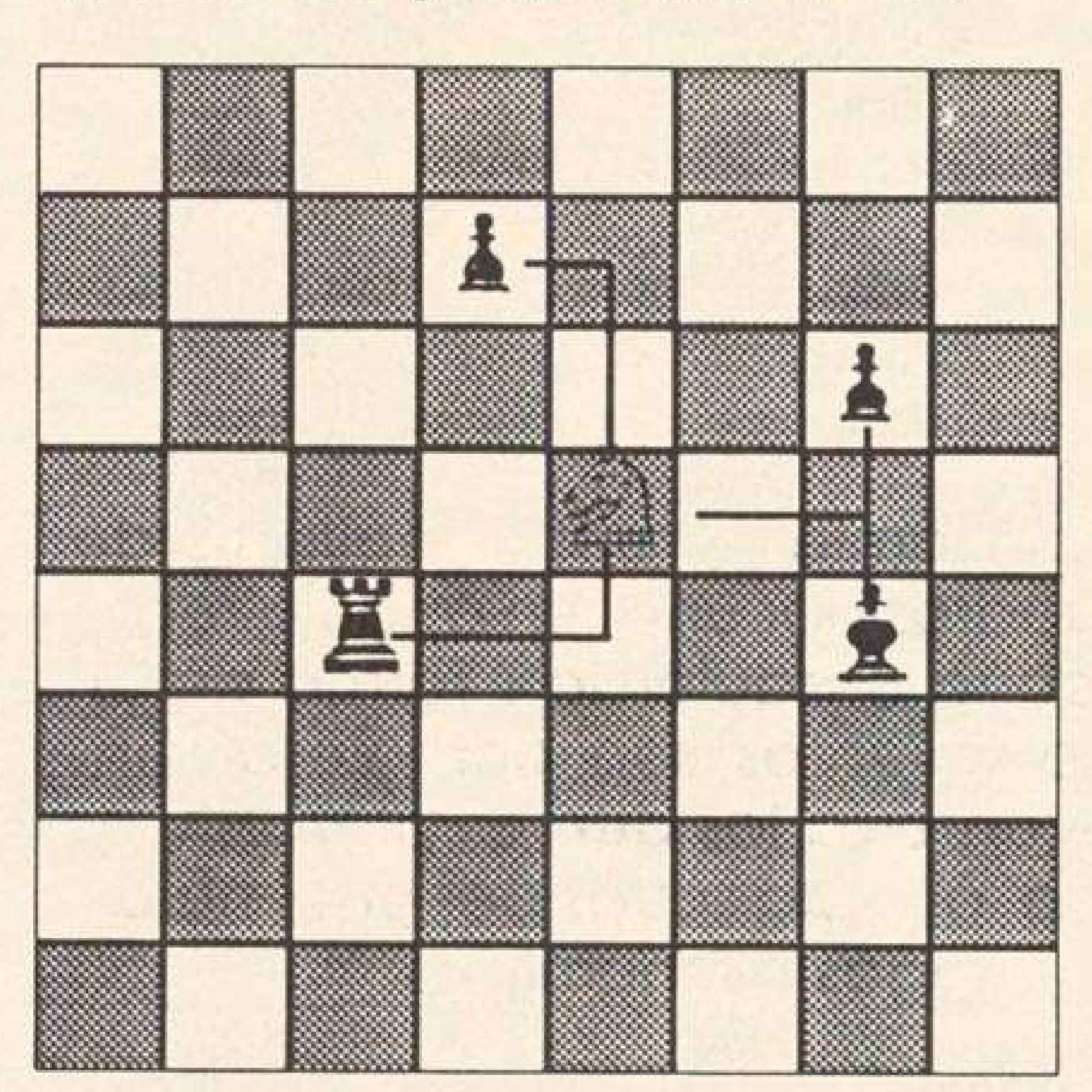


El caballo tiene como posición inicial C1 D y C 1 R (2 caballos en el juego) y su desplazamiento se puede hacer siempre y cuando la casilla a la que va a llegar esté desocupada o vaya a tomar una pieza enemiga.

Como podemos observar, los caballos únicamente se pueden desplazar en forma de L (ele).



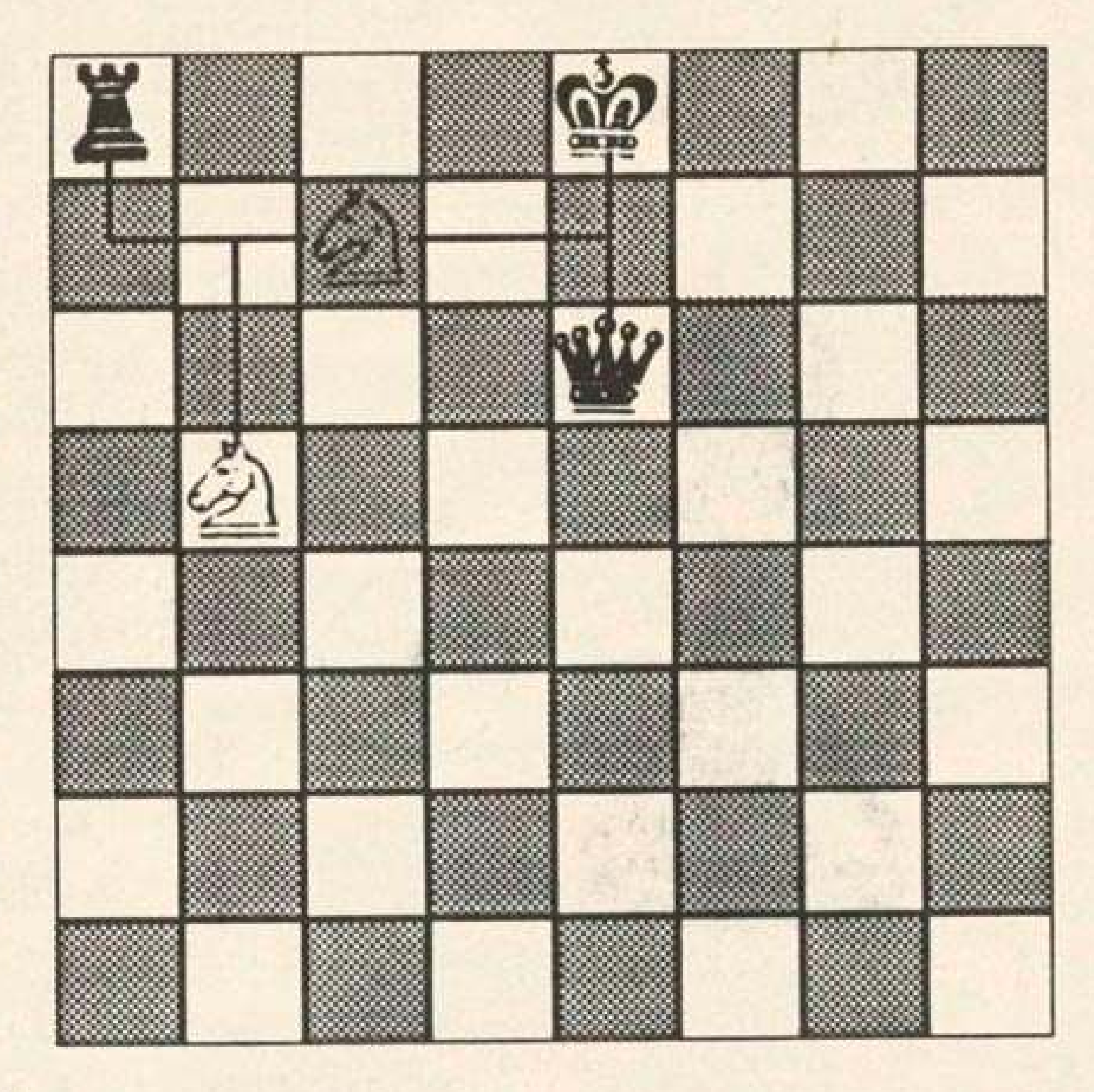
Ejecución y mecanización

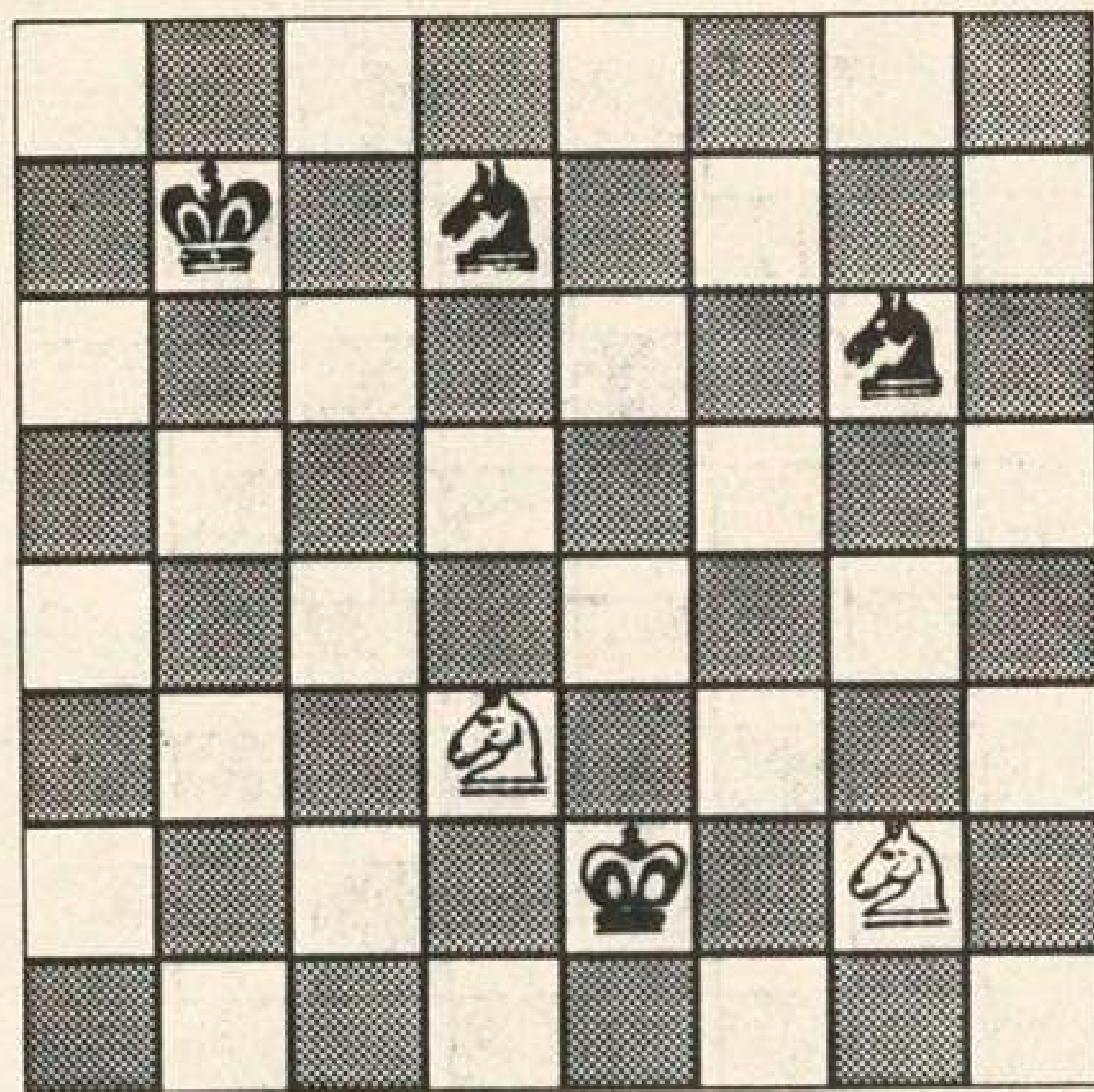


El caballo está en posición C5R y puede capturar cualquiera de las piezas que se encuentran a su alcance, 2 peones, un alfil y una torre, Cuál pieza tomaría primero?

Ahora bien, si colocamos a jugar el caballo de (C5CD) a (C7AD) pone en jaque al rey y al mismo tiempo ataca a la dama y a la torre. Es inevitable la captura de una de estas piezas porque el rey tiene que moverse obligatoriamente.

Una vez que el contrario haya movido el rey (obligatorio), qué pieza tomaría usted y por qué?





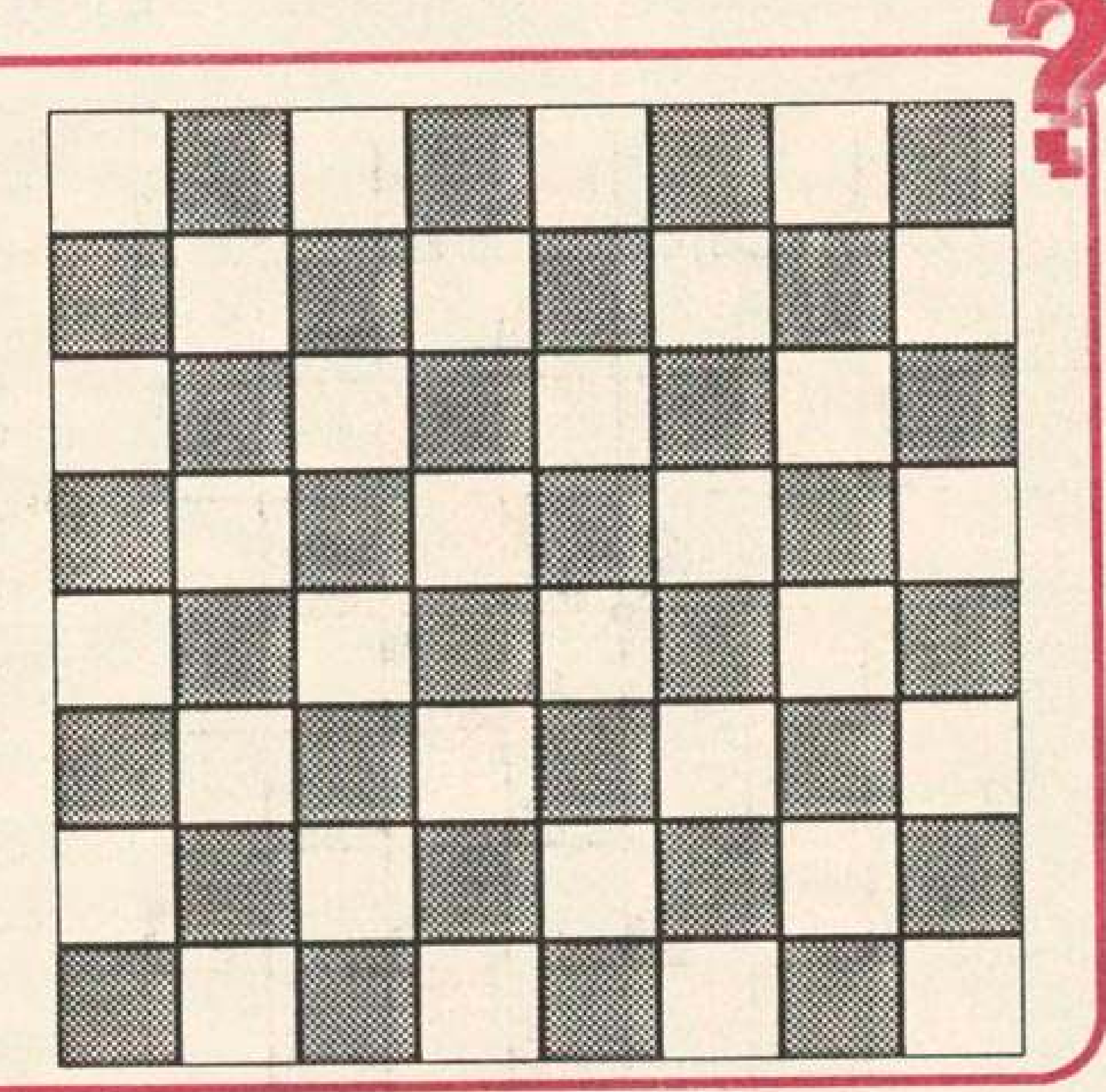
Ahora vamos a mover los caballos para atacar al rey contrario. Gana aquel que le logre quitar un caballo al contrario.

Realicê los movimientos correctamente,

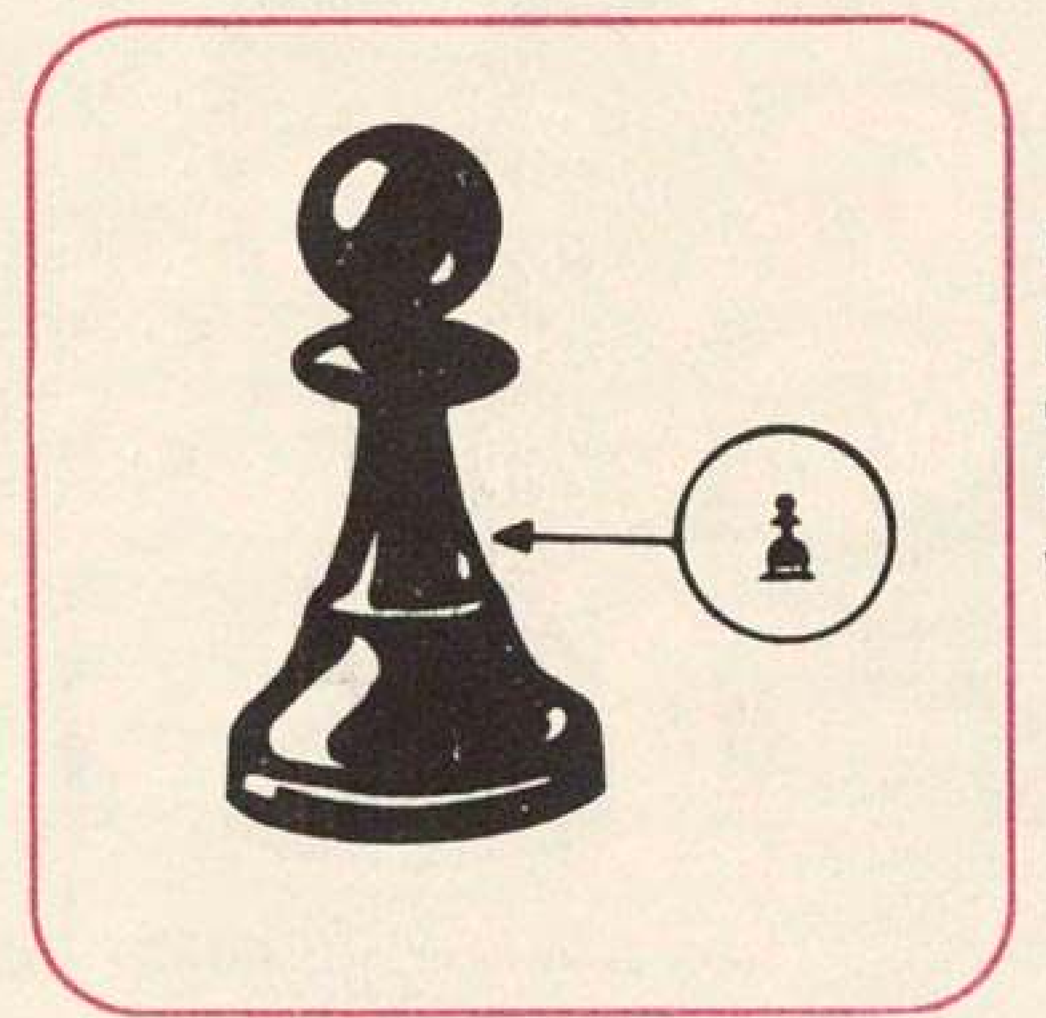
Empiezan las blancas.

Puede usted colocar las piezas blancas y negras ya estudiadas en un tablero de ajedrez, sin que en ninguna de sus posiciones iniciales se estén amenazando?

Cómo lo haría?



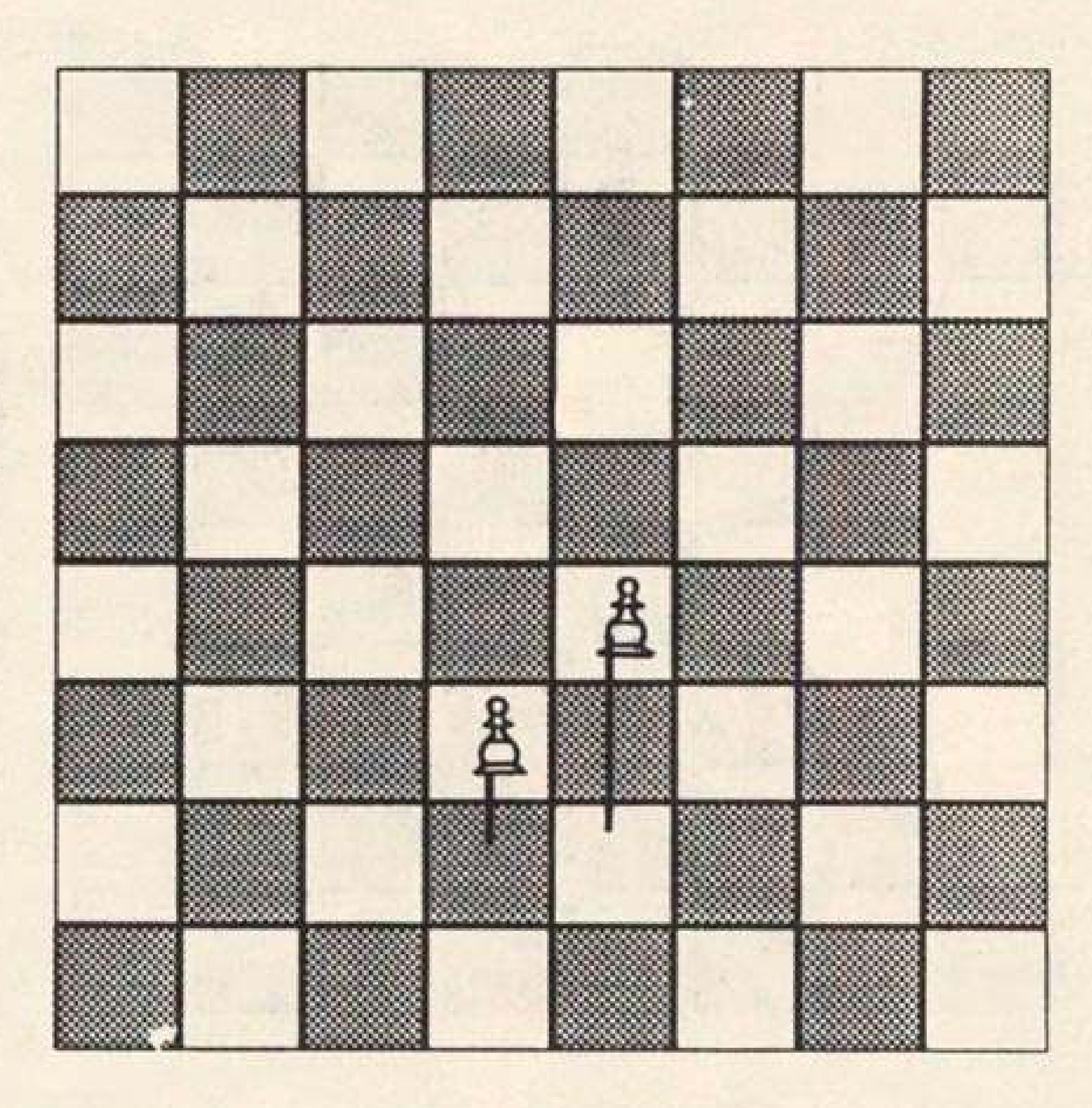
EL PEON

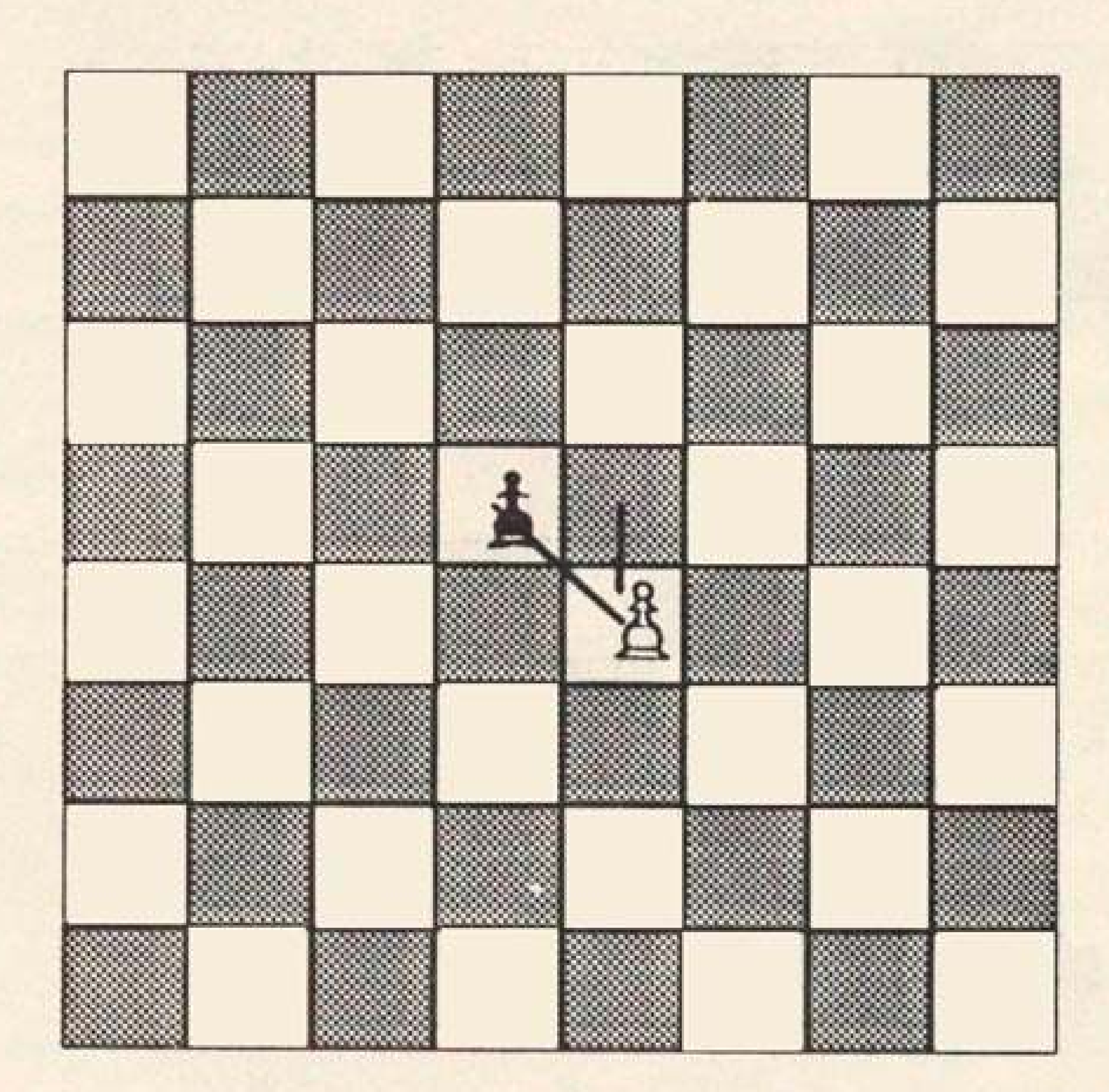


El peón se diferencia de las otras piezas porque solo puede desplazarse en una dirección: hacia adelante. En ningún momento puede devolverse.

Al iniciar su movimiento, el peón puede avanzar uno o dos cuadros.

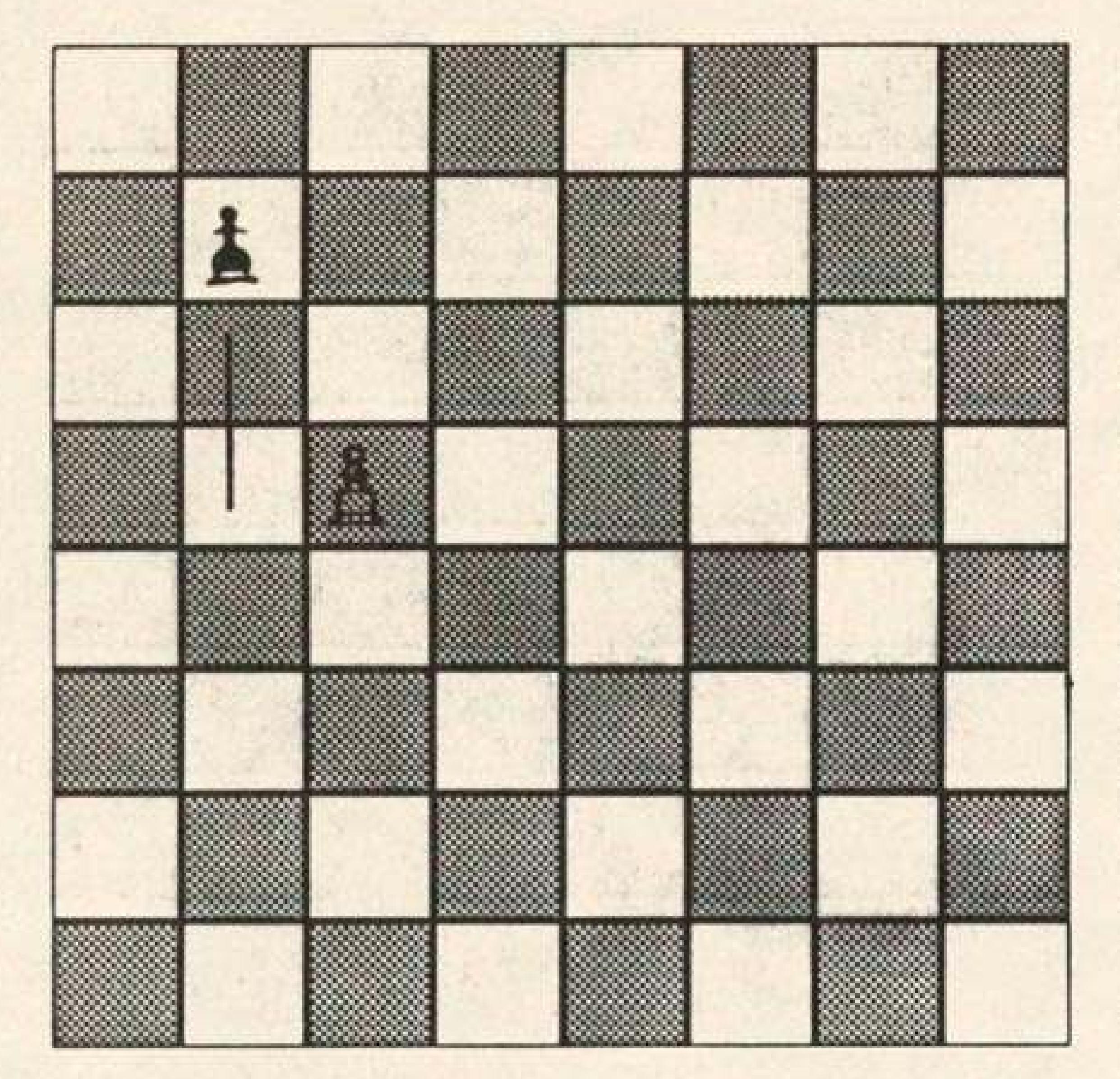
En adelante solo podrá avanzar un cuadro a la vez.





El peón se desplaza de frente, pero toma o captura en diagonal.

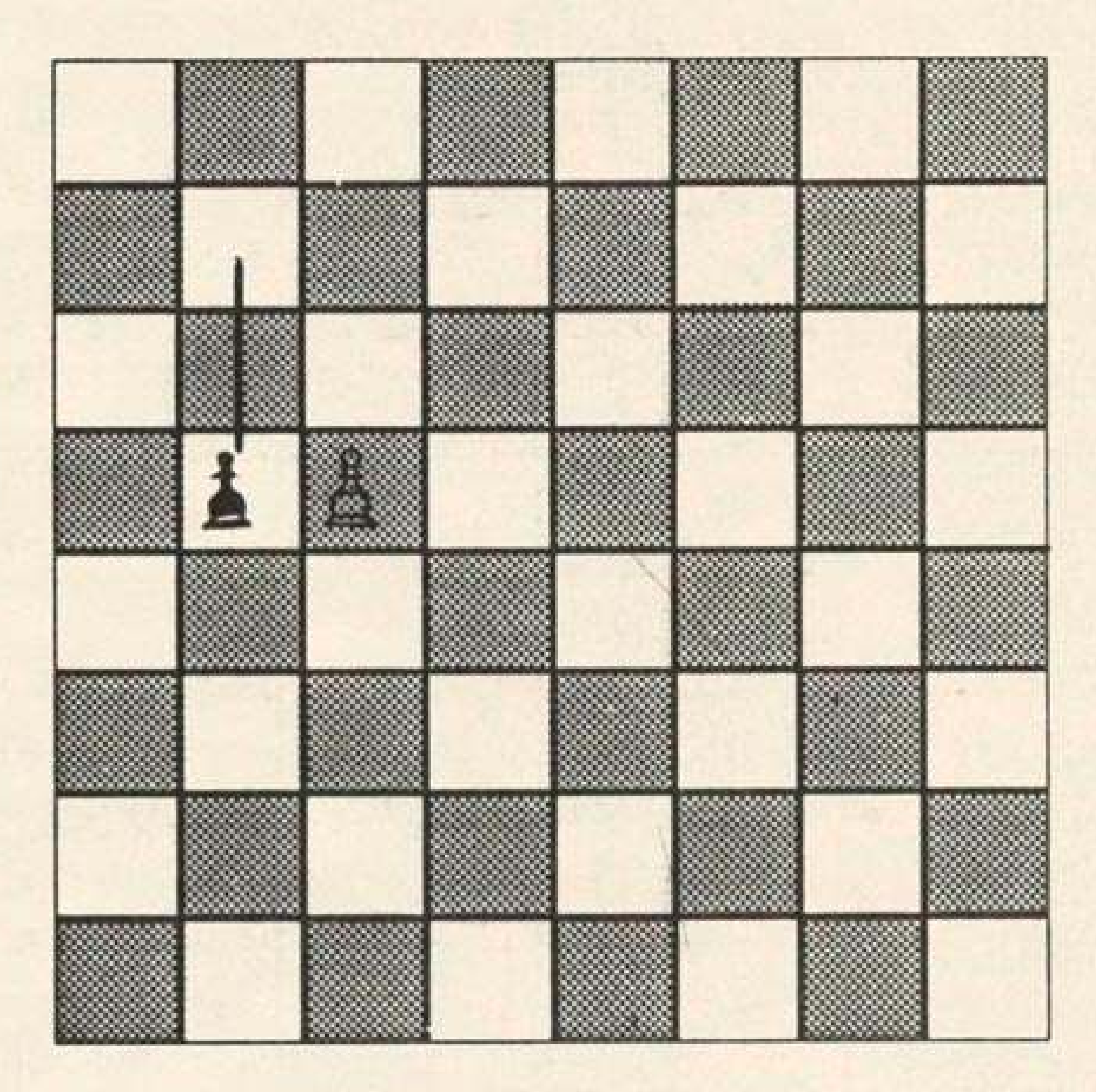
El peón blanco puede capturar al peón negro, o seguir avanzando.



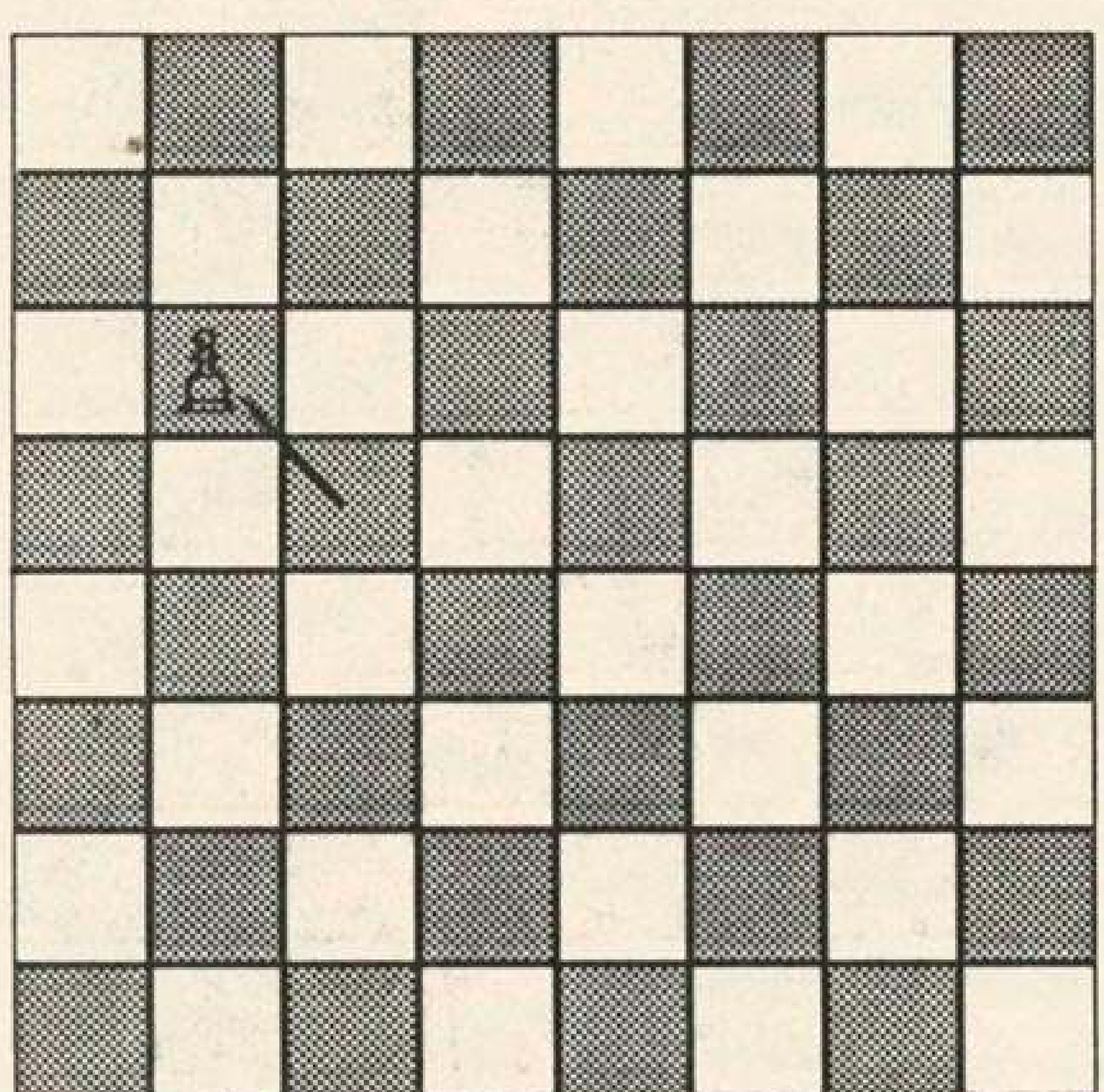
Atención !

Toma al paso

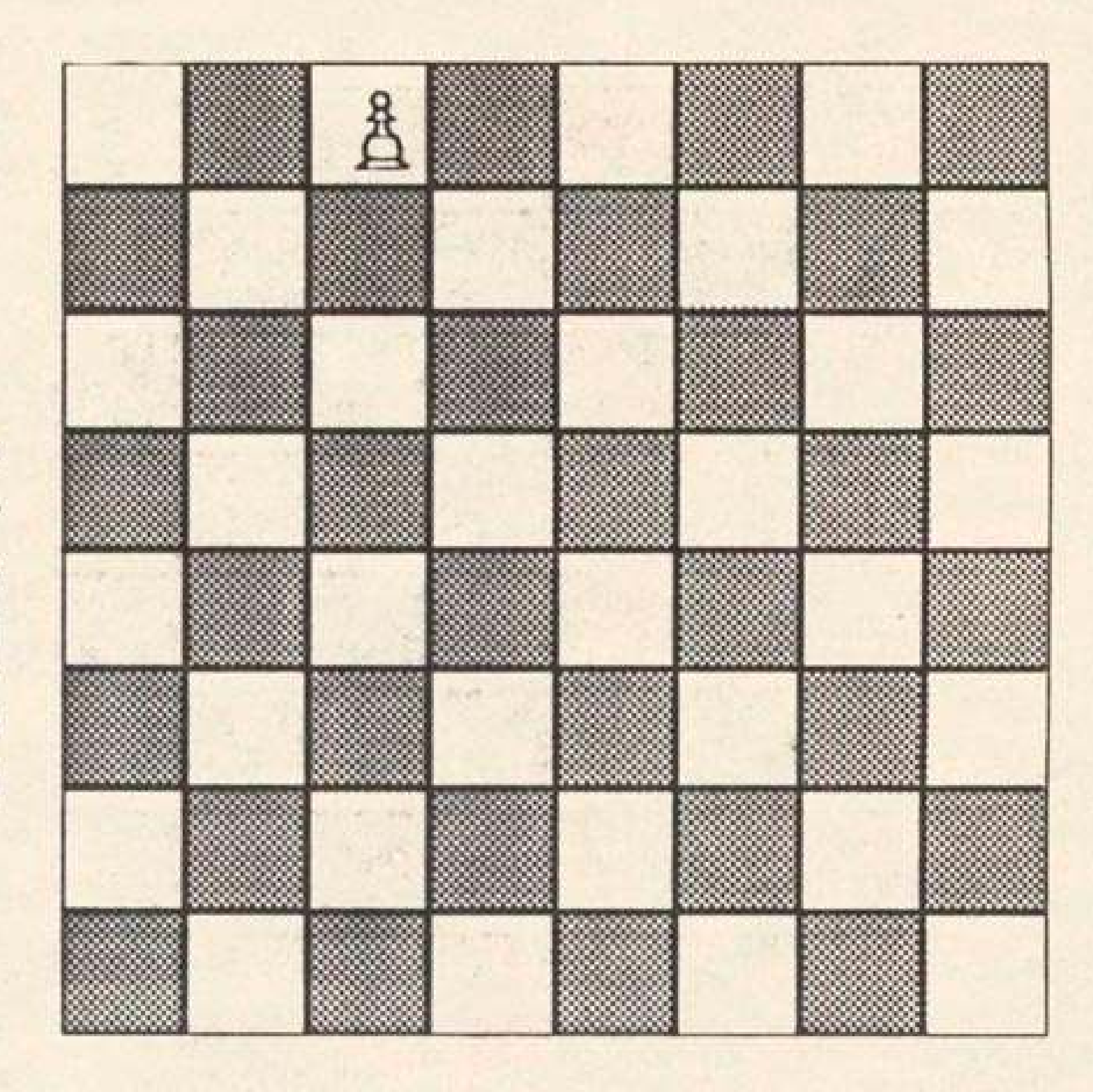
Cuando un peón se encuentra en casilla 5 en cualquier columna (peón blanco), y por una columna contigua inicia un peón contrario (negro), avanzando dos cuadros, el peón blanco puede tomar al negro, pero solo en la jugada inmediata, como si el peón contrario hubiera avanzado una sola casilla.



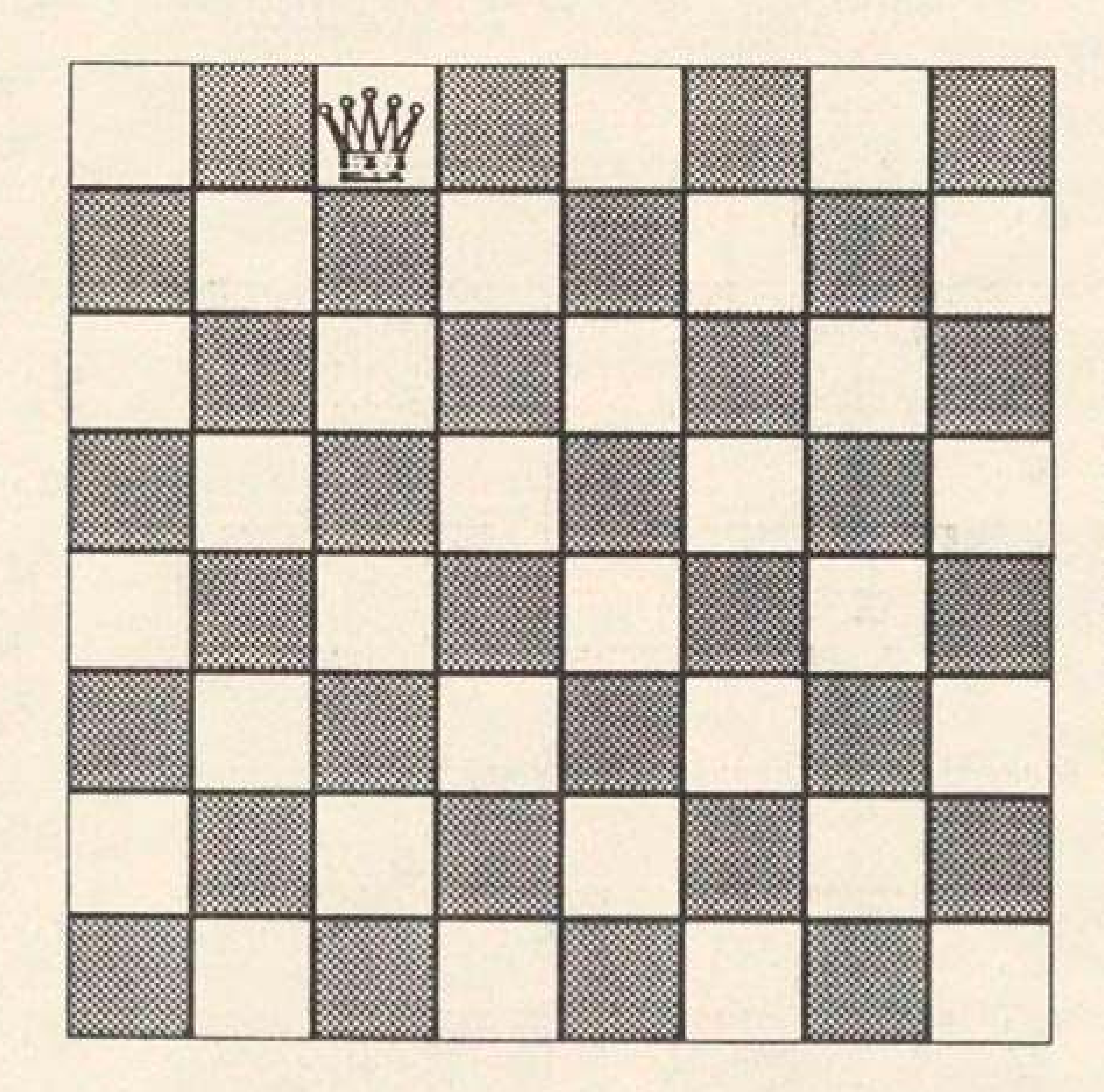
El peón contrario (negro) ha avanzado dos cuadros a la vez desde su puesto inicial de P2C a P4C.



El peón blanco ha tomado el peón contrario (negro) como si hubiera adelantado una sola casilla. El jugador de las blancas anuncia: "Tomo al paso".



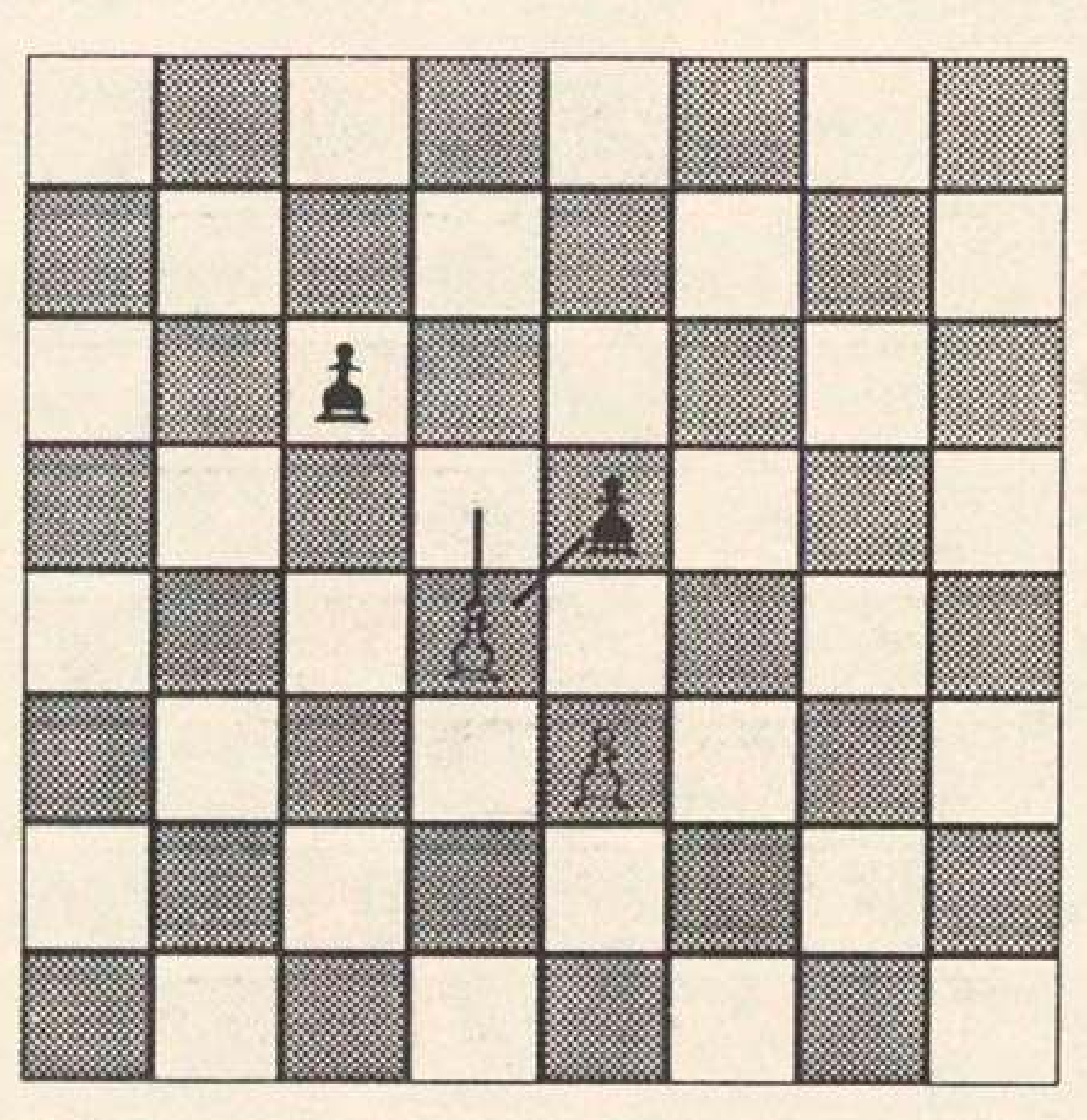
Todo peón que logre coronar, o sea, llegar hasta la casilla extrema, debe ser cambiado enseguida por otra pieza del mismo color: una dama, una torre, un alfil o un caballo. La elección es libre.



Por ejemplo, el peón llegó a su extremo y debe ser cambiado por otra pieza enseguida. En este caso por una dama de su mismo color que pasa a ocupar el mismo cuadro del peón coronado.

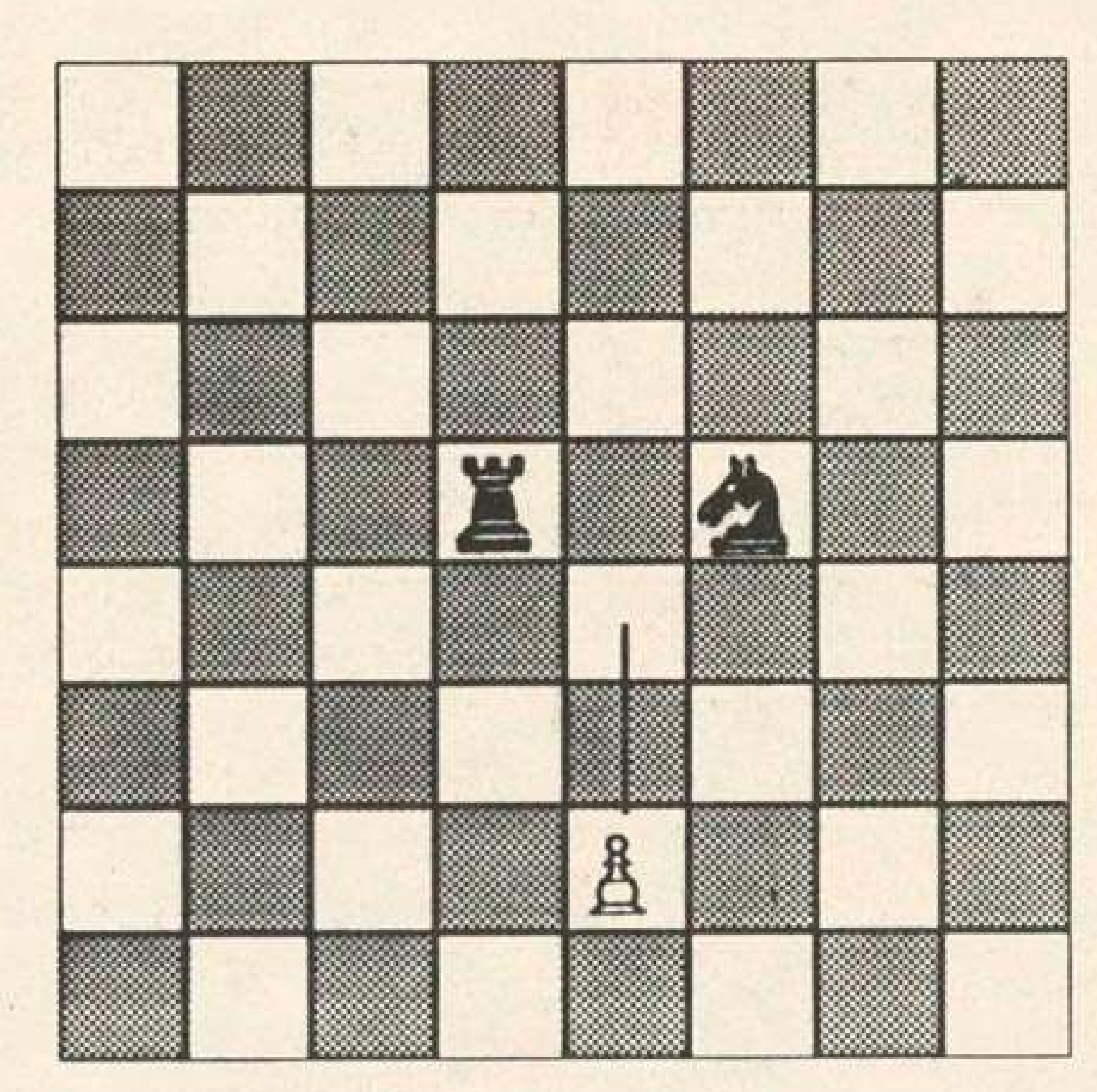
Ejecución y mecanización

Juego de peones: 2 blancos y 2 negros. Juegan las blancas y presentan varias alternativas: peón por peón (tomar) o avanzar; si el peón blanco captura, las negras tendrían un peón menos y quedaría libre de ataque. Mientras que si avanza, quedaría expuesto a que el peón negro lo capture en la siguiente jugada.

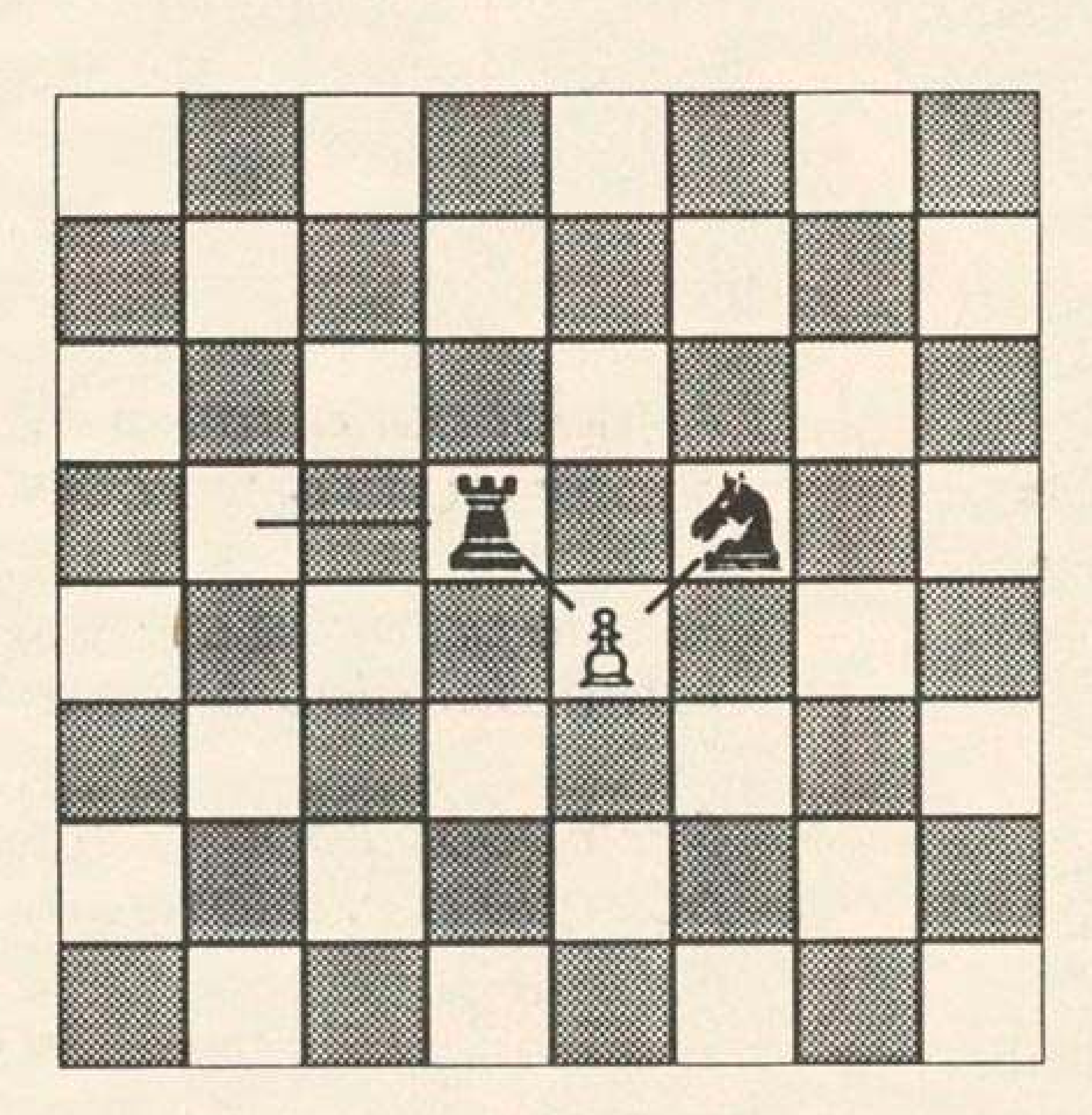


El peón blanco está en posición inicial P2R, mientras que el cáballo negro está en C4AR y la torre negra está en T4D. Juegan las blancas. El peón avanza dos cuadros amenazando al caballo y la torre.

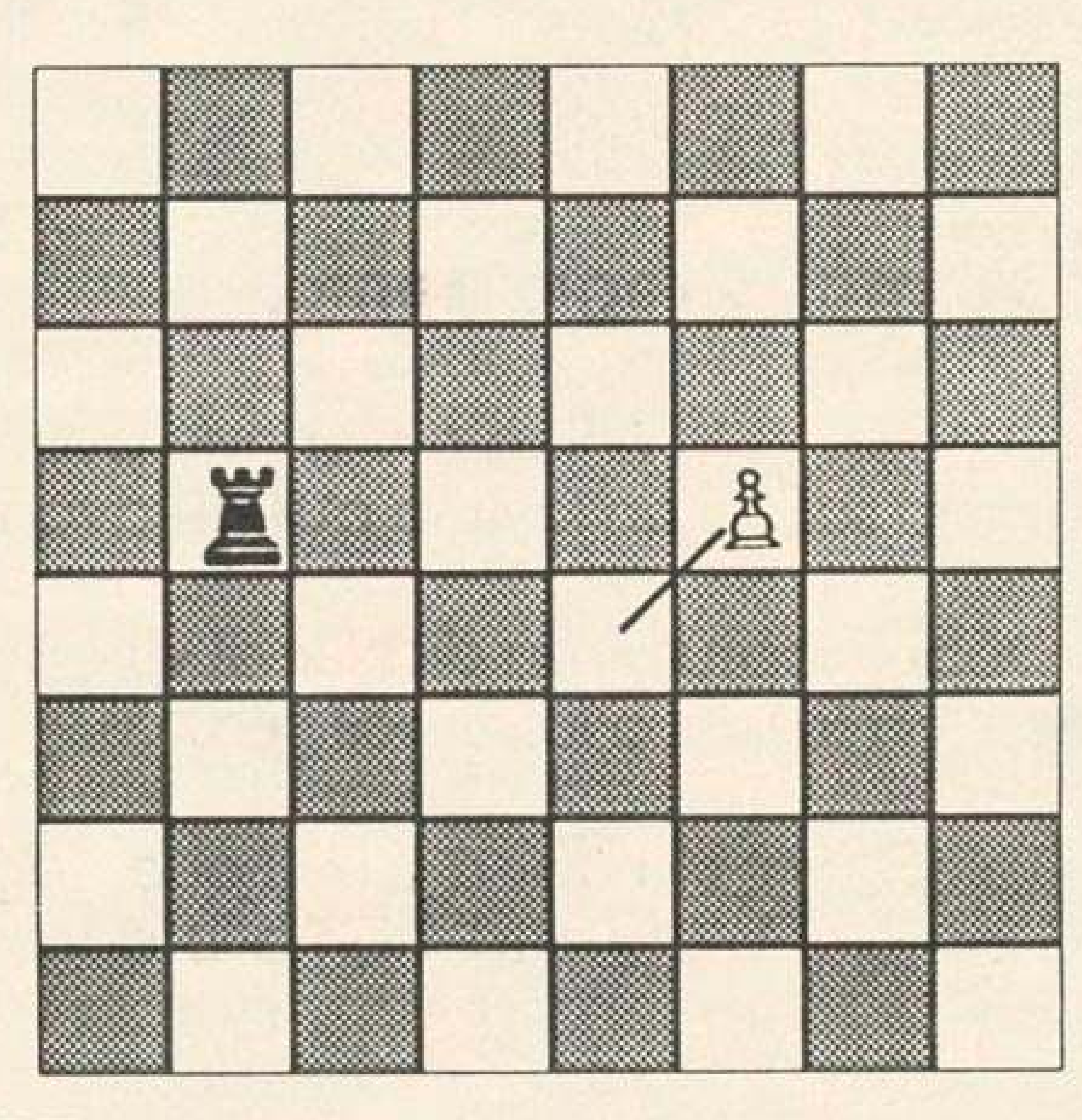
Qué haría usted?

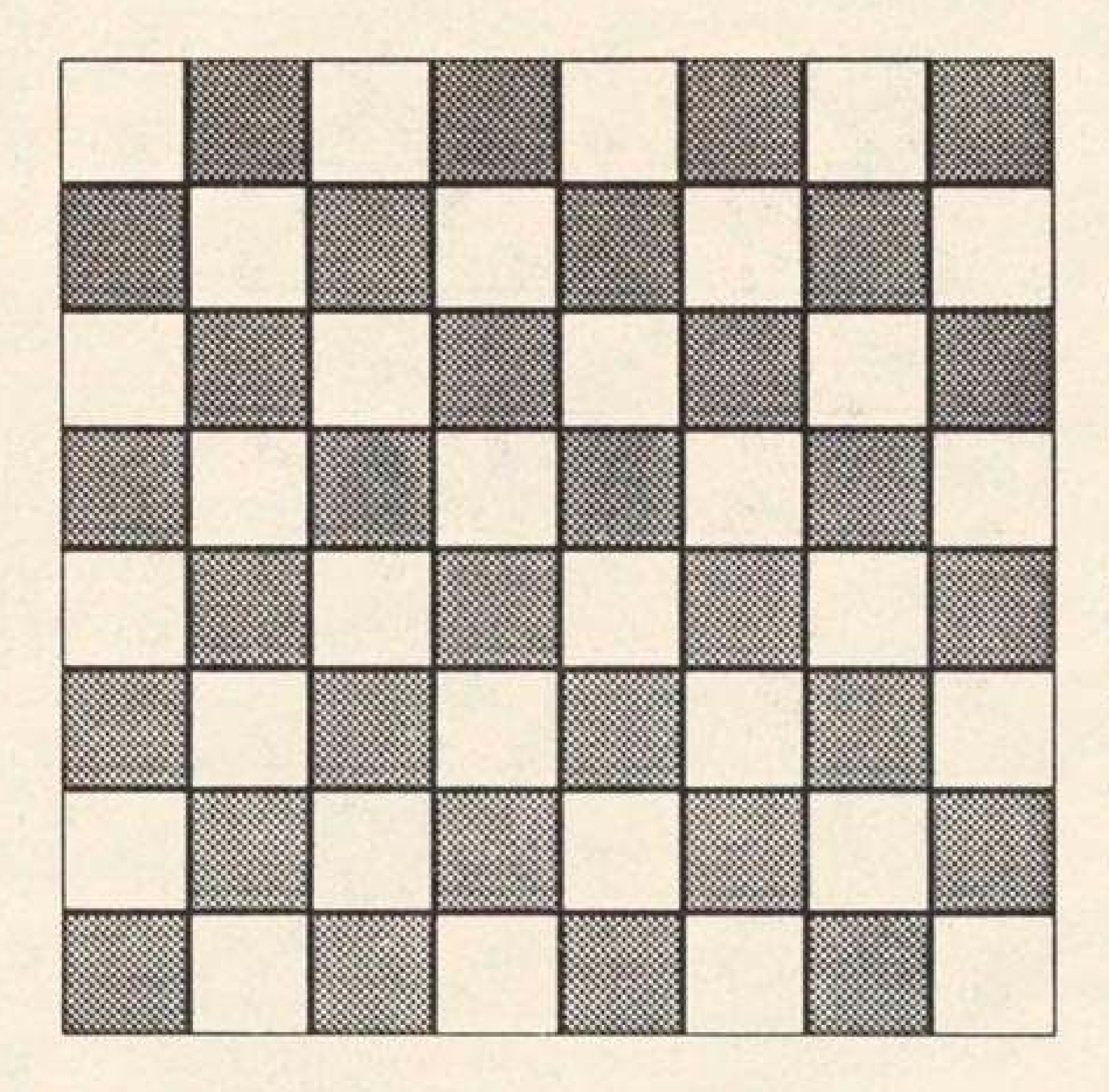


El peón amenaza a la torre y al caballo. Juegan las negras desplazando de su posición a la torre...



...Luego, el peón captura al caballo.





Coloque correctamente los peones, los caballos y cada rey en un tablero de ajedrez.

Juguemos: gana aquel que logre quitar más piezas al contrario o pueda dar mate. Recuerde que puede coronar uno o varios peones.



Al jugar por primera vez un peón este puede capturar una pieza contraria?

Puede un peón capturar la pieza más importante del ajedrez? Explique.

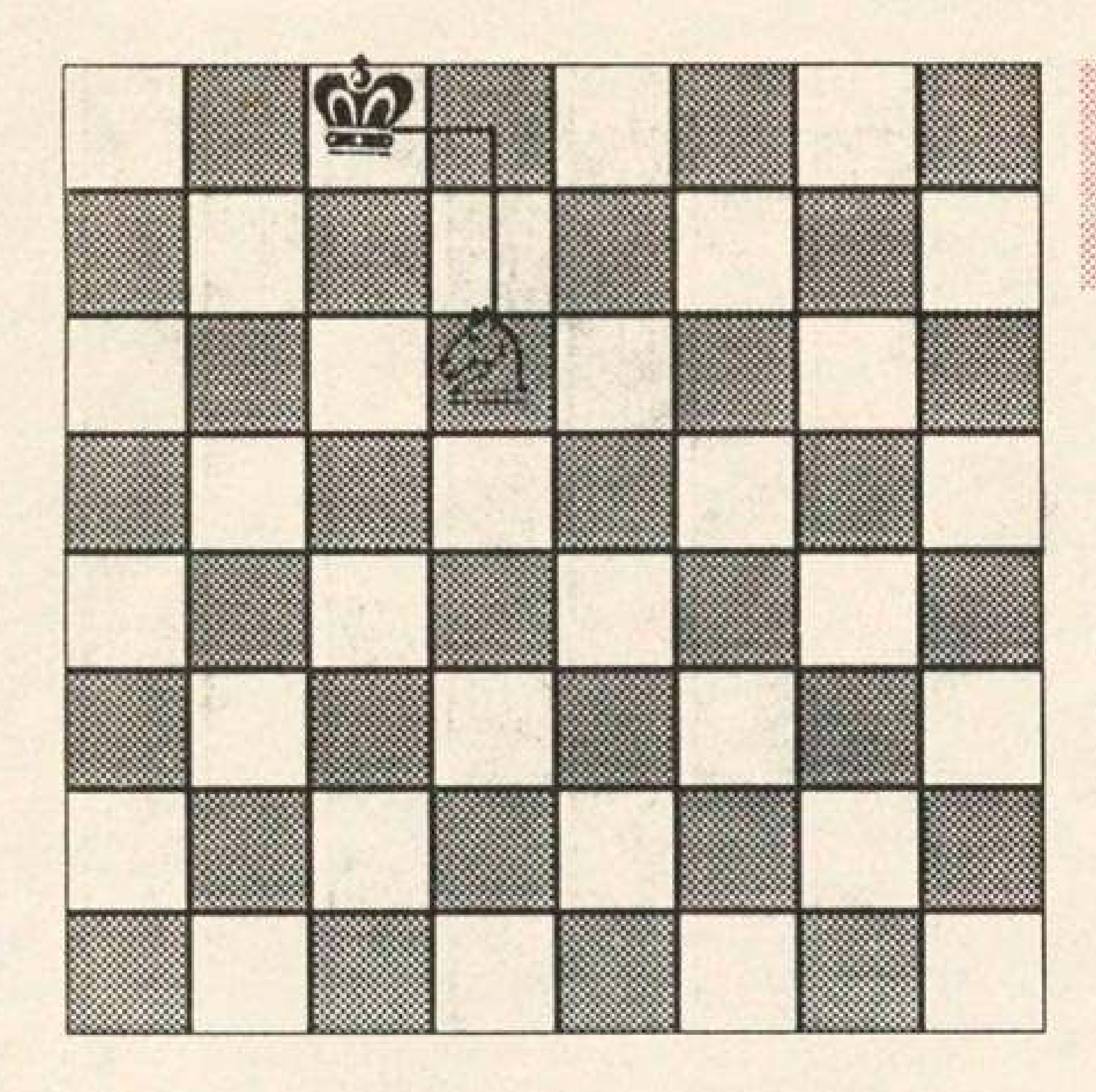
Si un peón llega hasta su extremo y corona, por qué pieza los cambiaría? Por qué?

Normas y reglamento.

El peón es la única pieza que avanza un solo cuadro con excepción de la salida en la que puede avanzar 2 cuadros.

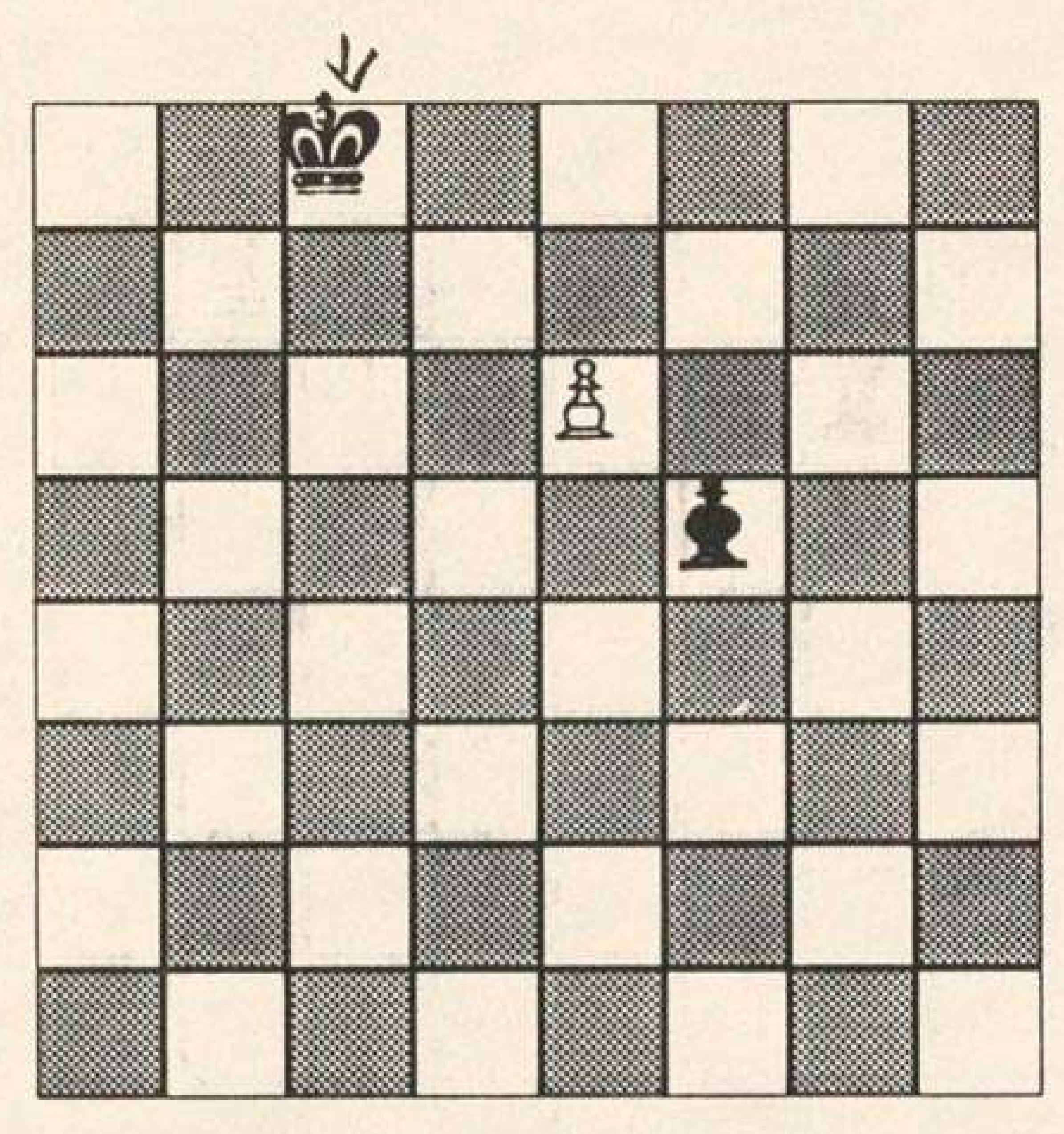
Debe capturar en diagonal y no puede, en ningún momento, hacer movimientos a los lados ni atrás.

También es la única pieza que, llegando a la fila extrema, puede ser cambiada por otra, como la dama, la torre, el alfil o el caballo.

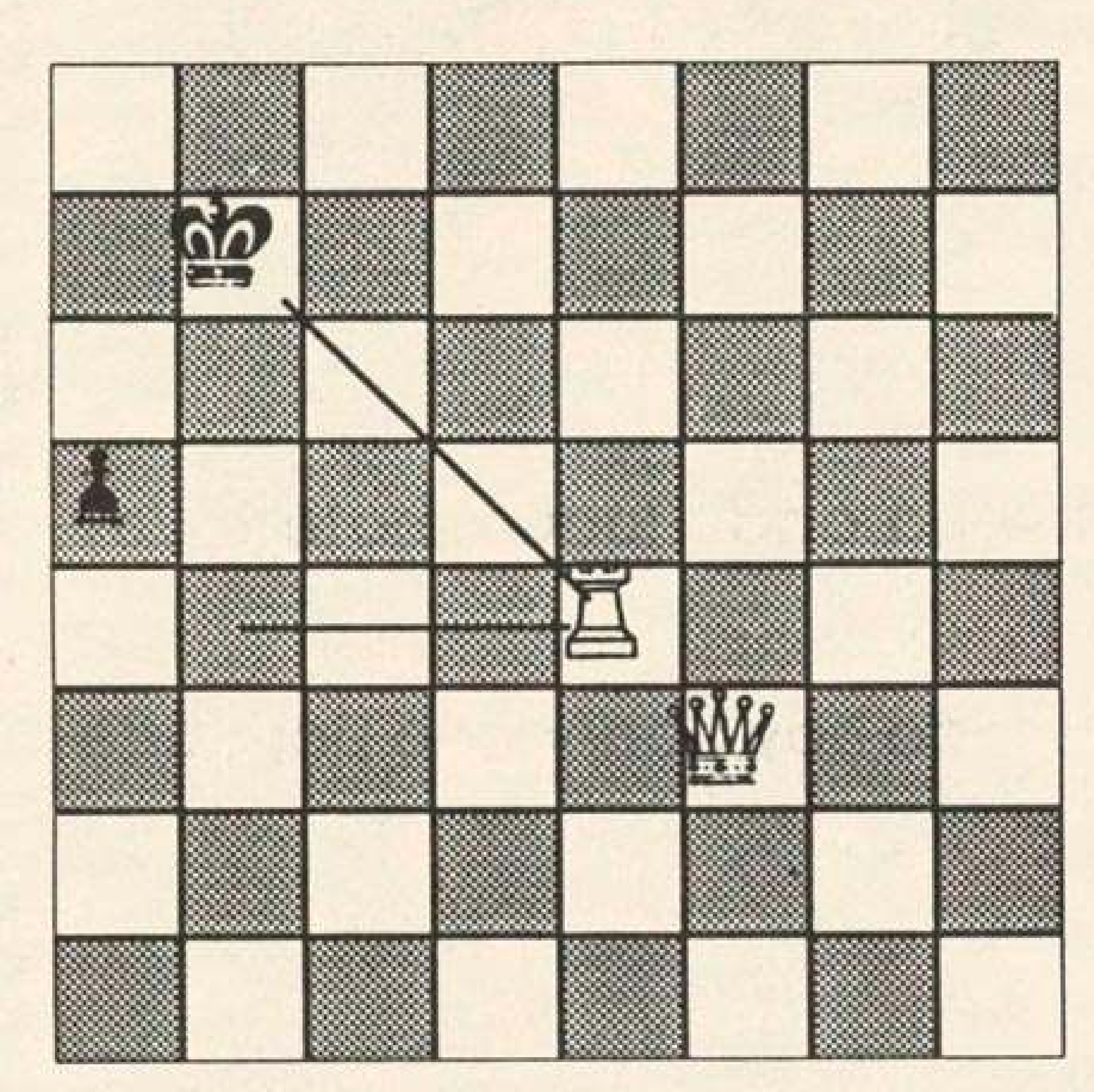


EL JAQUE

El rey está en jaque cuando su casilla se encuentra amenazada por una o varias piezas contrarias.

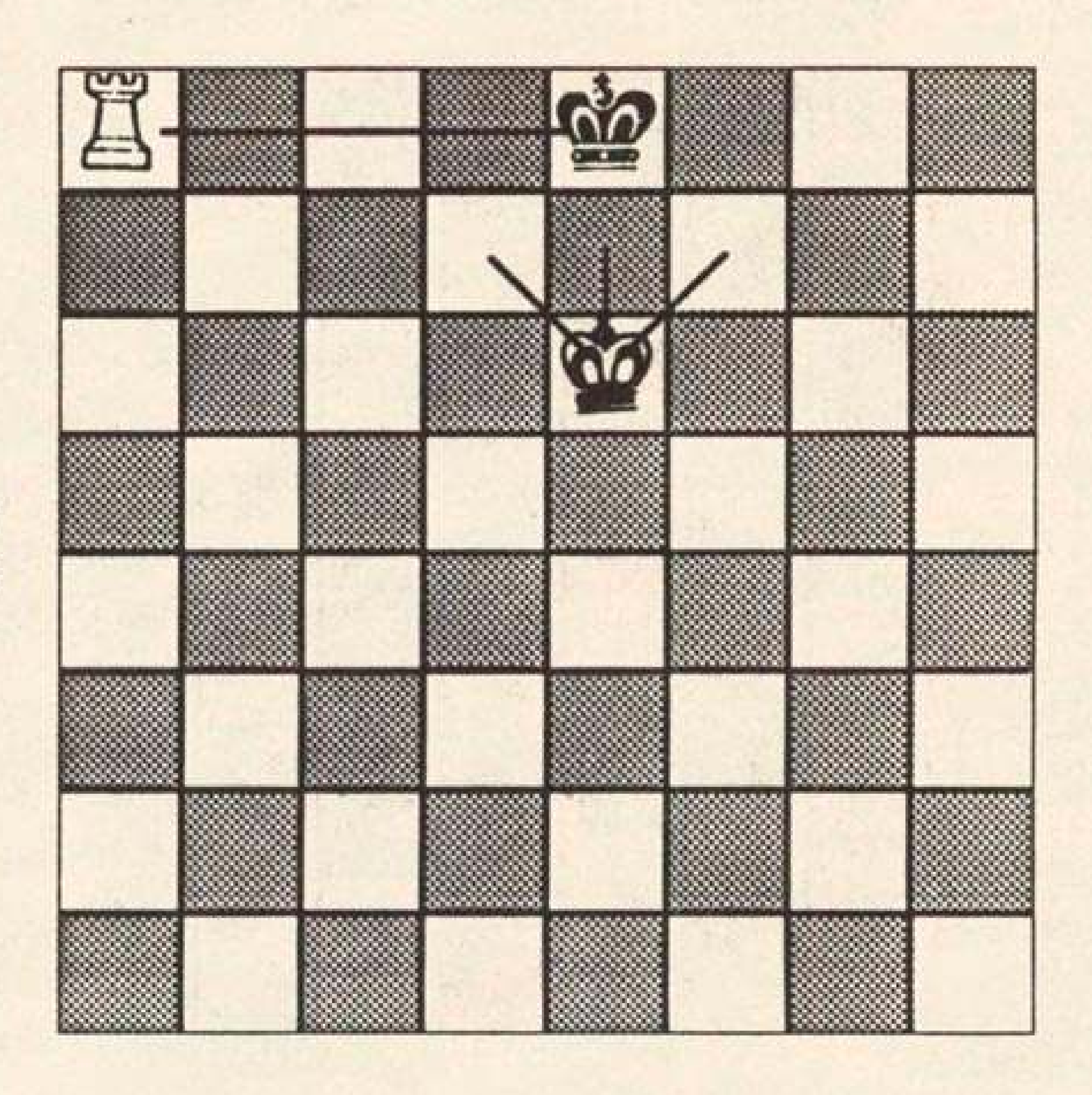


Hay otras posiciones en las cuales una pieza que no está poniendo en jaque, puede atacar al rey sin moverse, se llama "jaque descubierto" (destape). Avanza el peón y el rey queda jaque con el alfil.



Cuando se efectúa un descubierto (destape) ninguna de las piezas que da el jaque puede ser capturada porque la otra daría mate automáticamente. Es lo que se llama "jaque doble".

Si el rey está en jaque y no tiene manera de escapar, se dice que está "jaque mate"

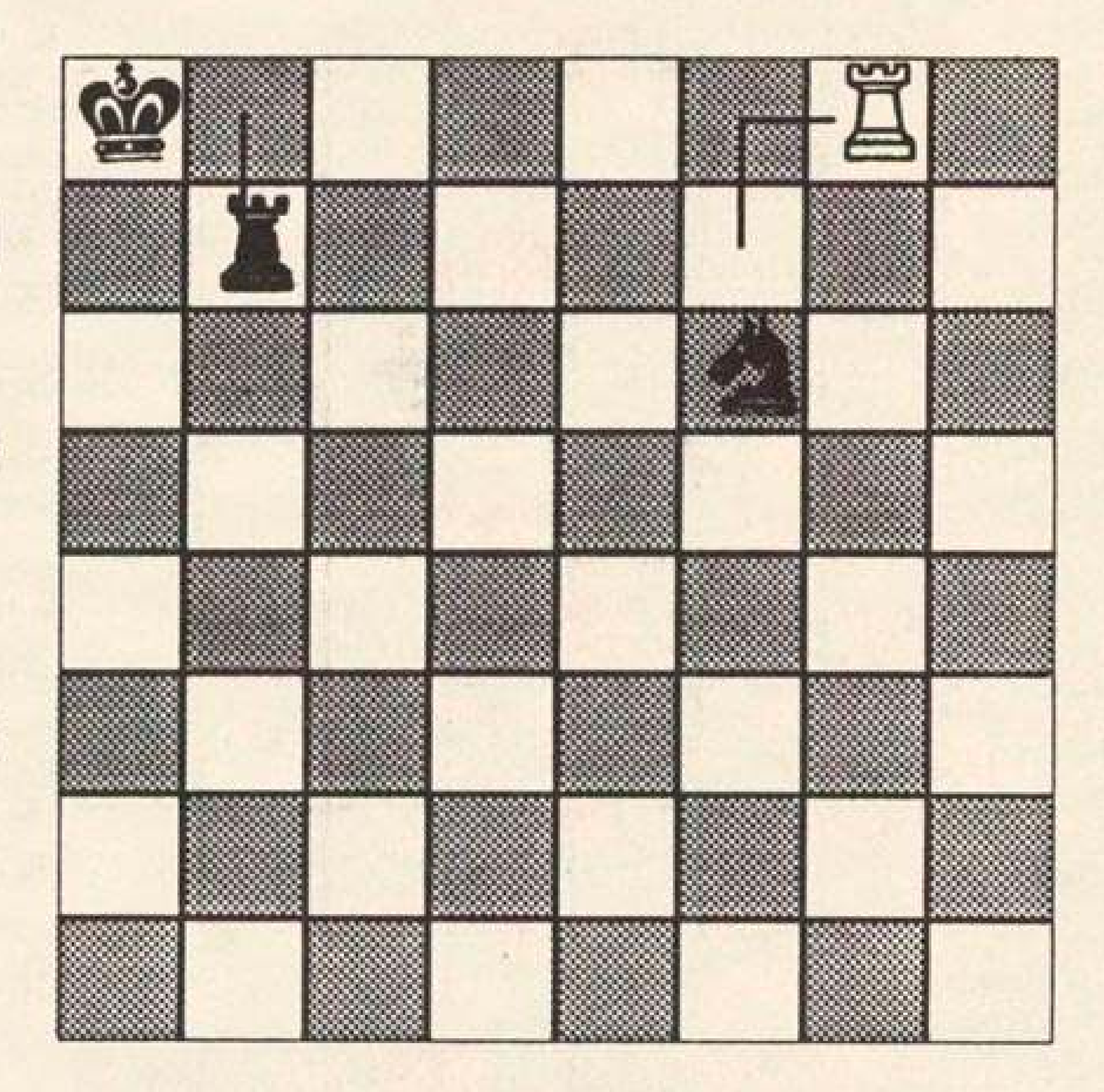


Tres maneras de escapar del jaque.

Tomando la pieza atacante

Moviendo el rey

Colocando una pieza entre el rey y la pieza atacante.



LA PARTIDA GANADA

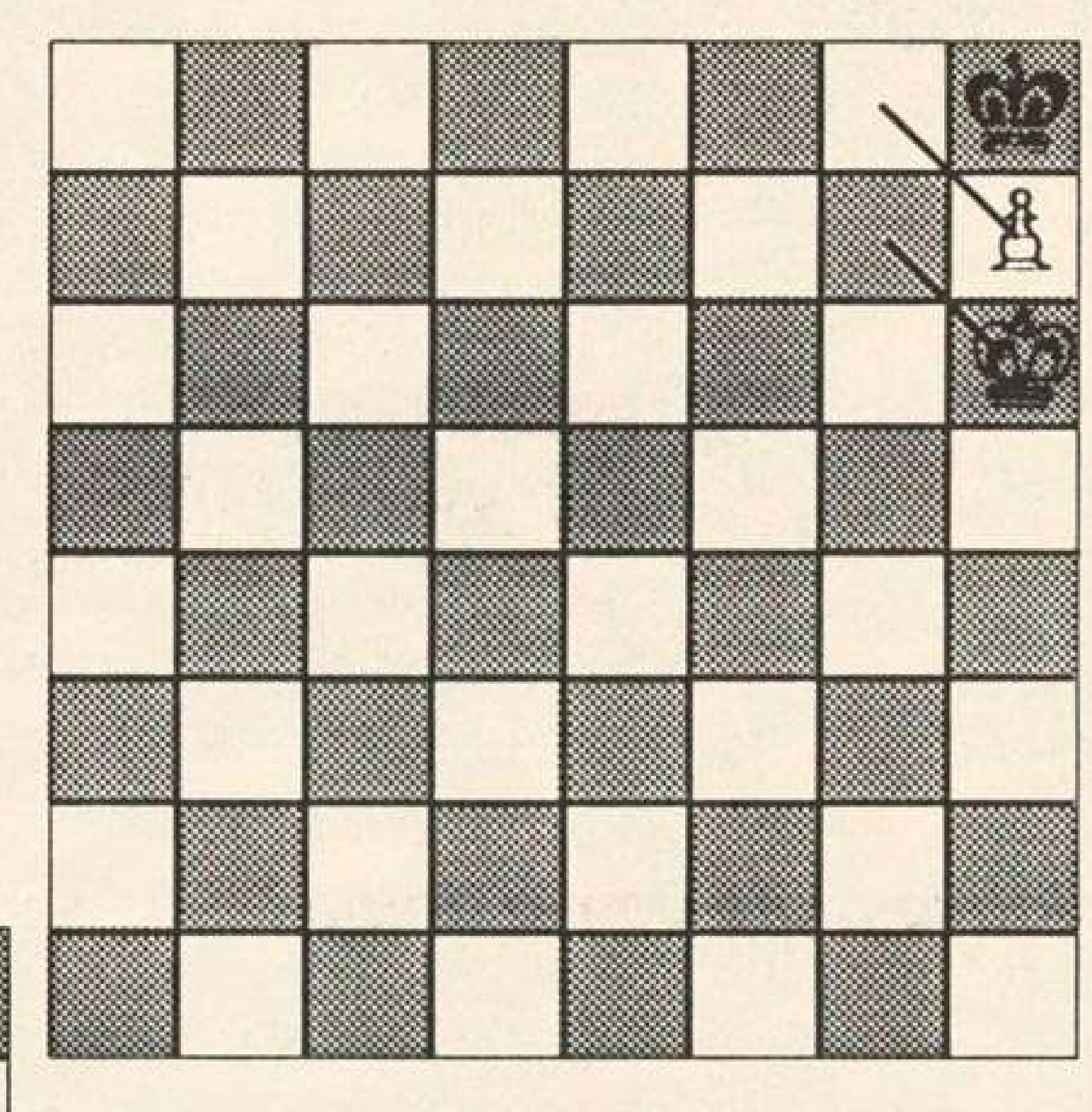
La partida la gana el jugador que ha dado jaque mate al rey contrario.

También se considera ganada cuando hay abandono por parte del contrario.

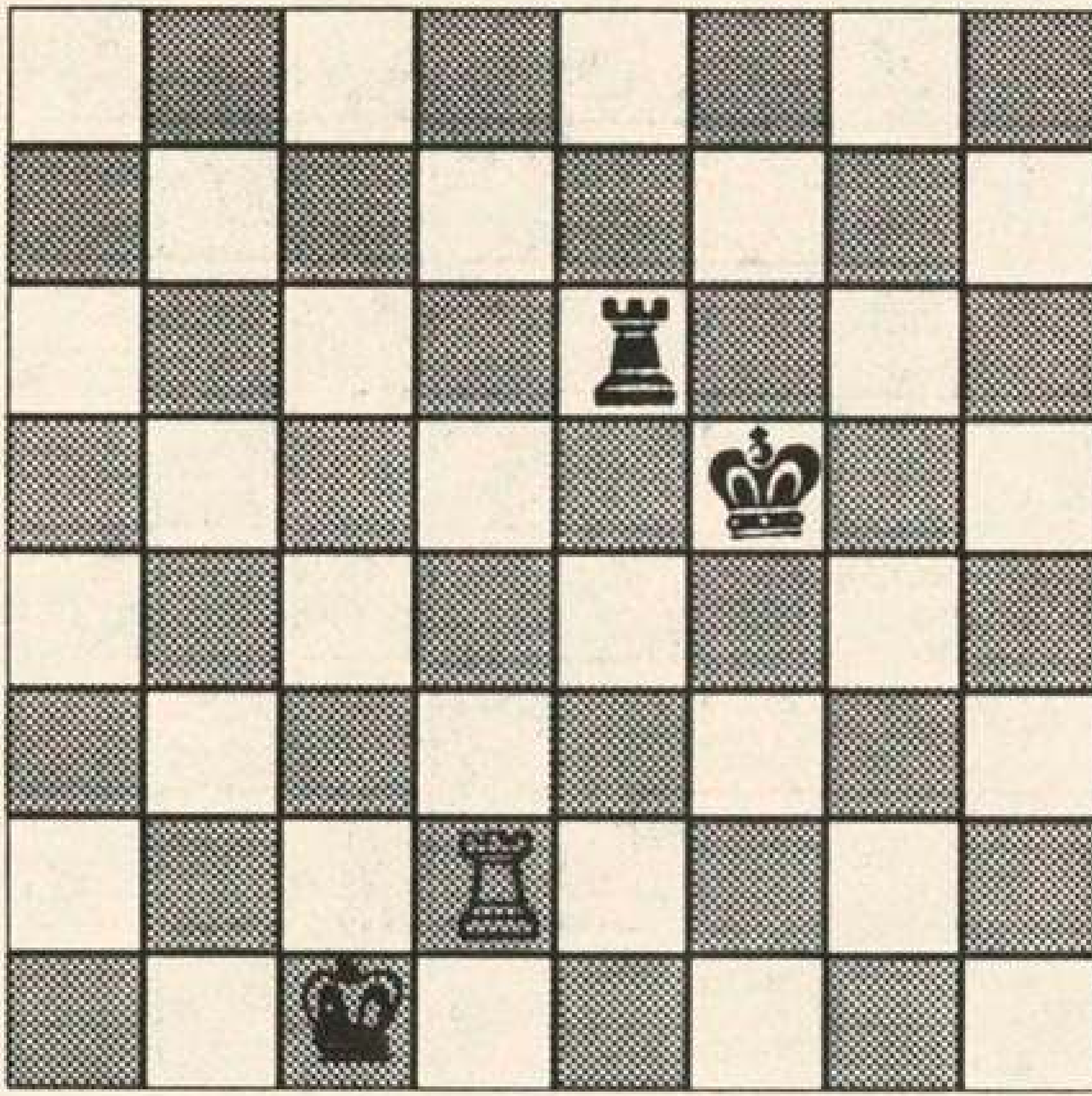
LA PARTIDA TABLAS (EMPATE)

Cuando el rey del jugador que le corresponde jugar no está en jaque, pero no puede ejecutar ningún movimiento, o sea que el rey está AHOGADO, se dice que hay "tablas".

Ejemplo de lo anterior:



También puede haber tablas por solicitud de uno de los jugadores, cuando la misma posición se produce tres veces y otras tantas corresponda jugar al mismo contendor.



Habrá tablas si así lo convienen los dos jugadores.

Ejemplo: cuando cada jugador tiene el rey y una torre y se encuentran en la misma posición después de varios mavimientos (tablas) o cada jugador queda solo con el rey (tablas).

La ejecución de una jugada queda terminada cuando:

El jugador ha soltado la pieza

El jugador ha tomado una pieza contraria y en su lugar ha colocado la pieza propia.

En el enroque, el jugador ha soltado la torre sobre el cuadro que el rey ha atravesado. Al soltar el rey, la jugada no se considera todavía terminada, pero el jugador no tiene derecho a hacer otra jugada que no sea el enroque.

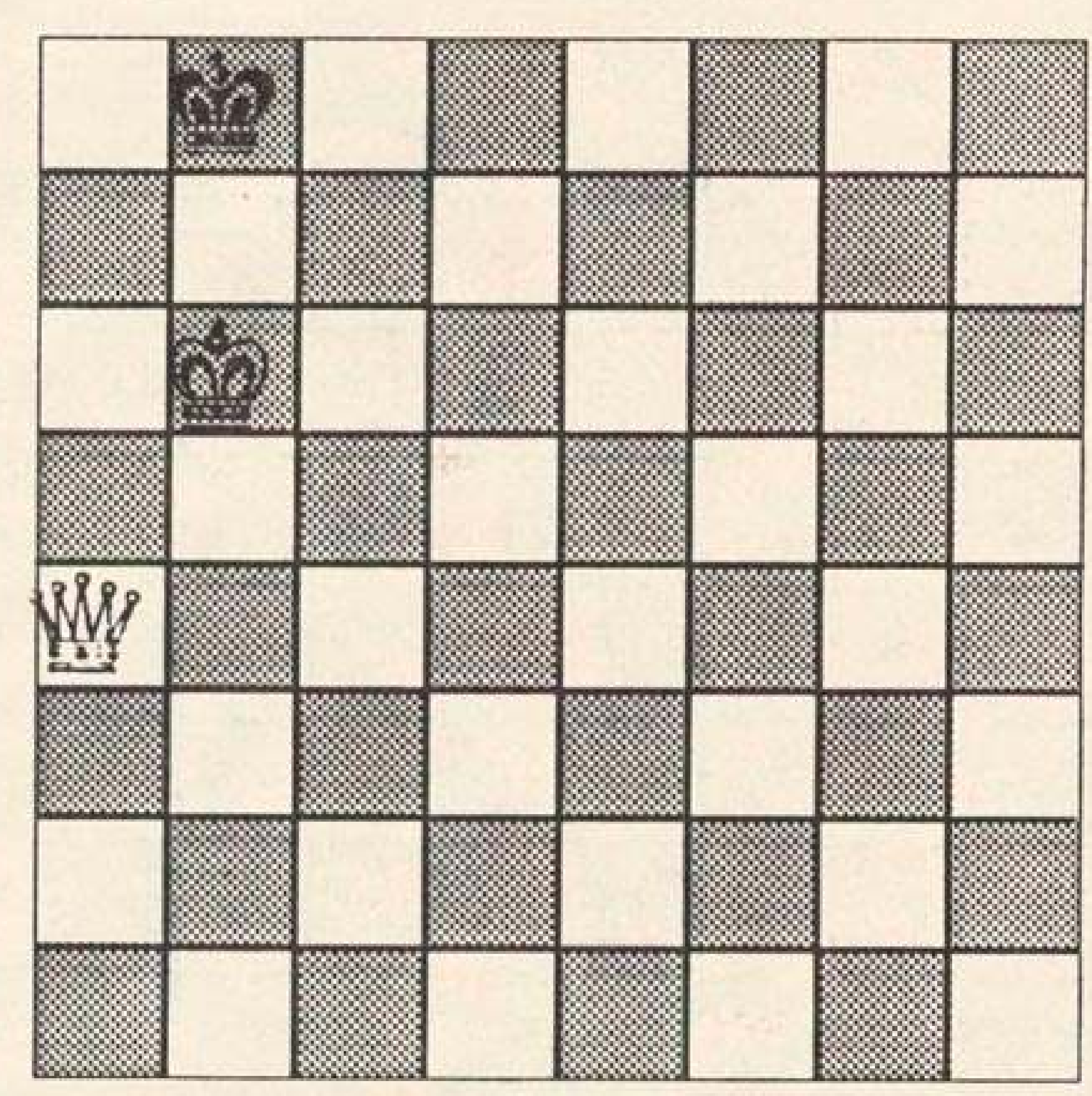
En la coronación de un peón, cuando este ha sido retirado del

tablero y el jugador ha soltado la nueva pieza sobre el tablero.

Para la "pieza tocada". Si el jugador que le corresponde jugar toca una o más piezas, está obligado a efectuar su jugada moviendo o tomando la primera pieza tocada, siempre que esta se halle en condiciones de ser movida o tomada.

Ahora bien, colocaremos una serie de ejecución sencilla para que usted la desarrolle

Jaque mate con la dama

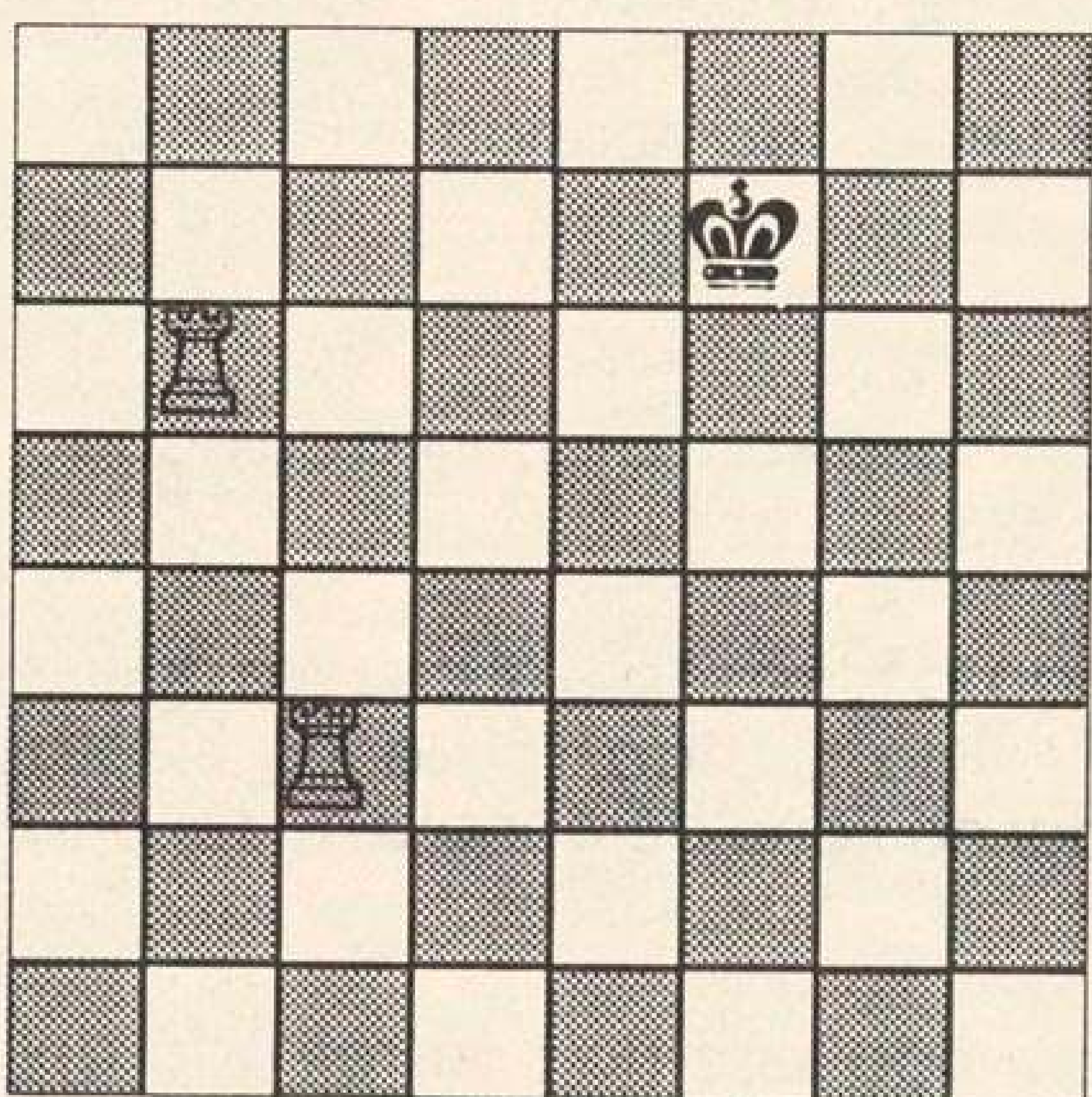


De cuántas maneras puede la dama dar mate en una jugada?

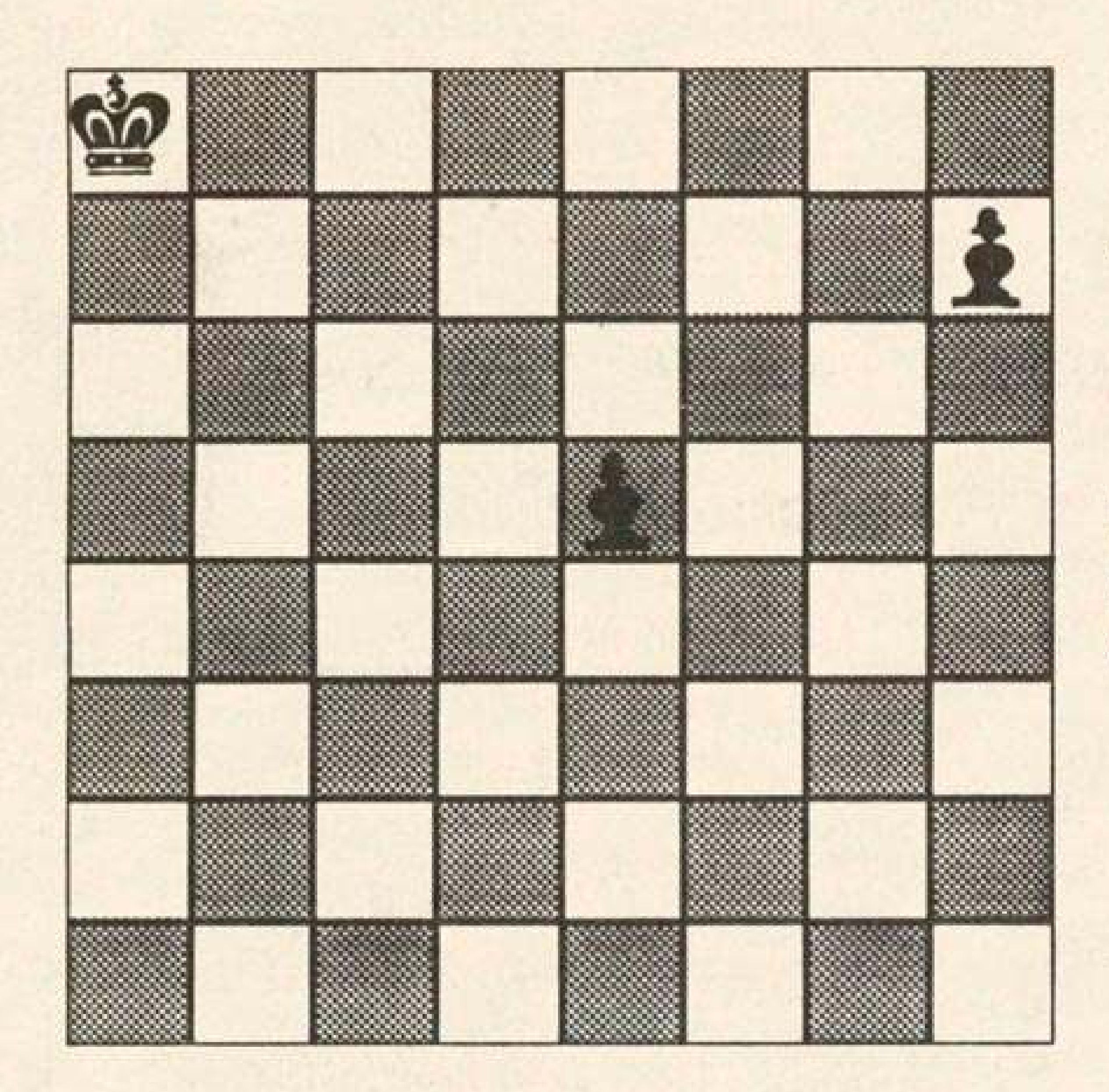
Pruébelo.

No olvide realizar más ejercicios con la Dama.

Jaque mate con dos torres

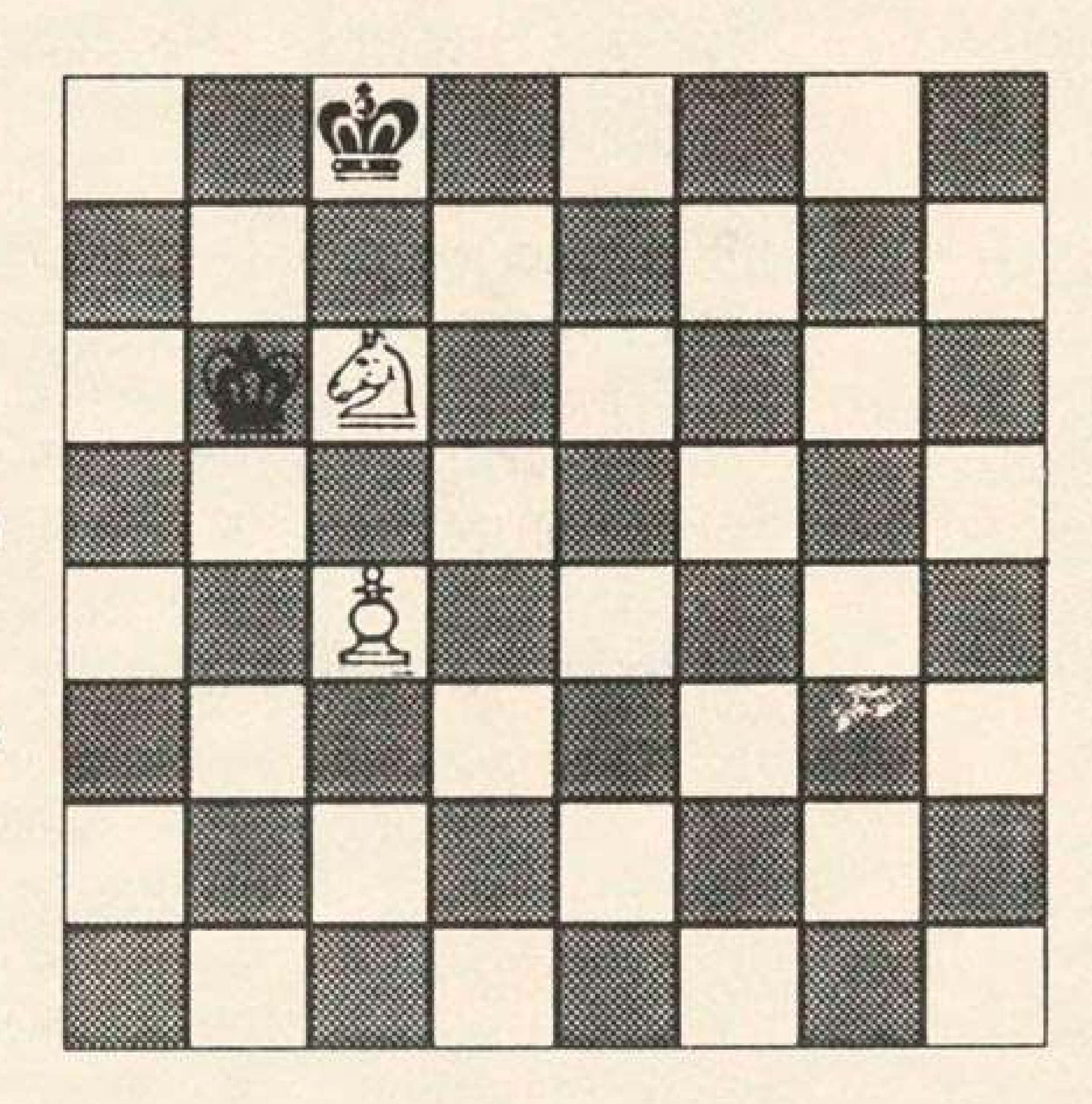


Las torres dan mate en 2 jugadas
Cómo dan mate las torres?
No olvide crear más movimientos y ejercicios que le ayuden a mejorar sus habilidades.



Jaque mate con alfiles

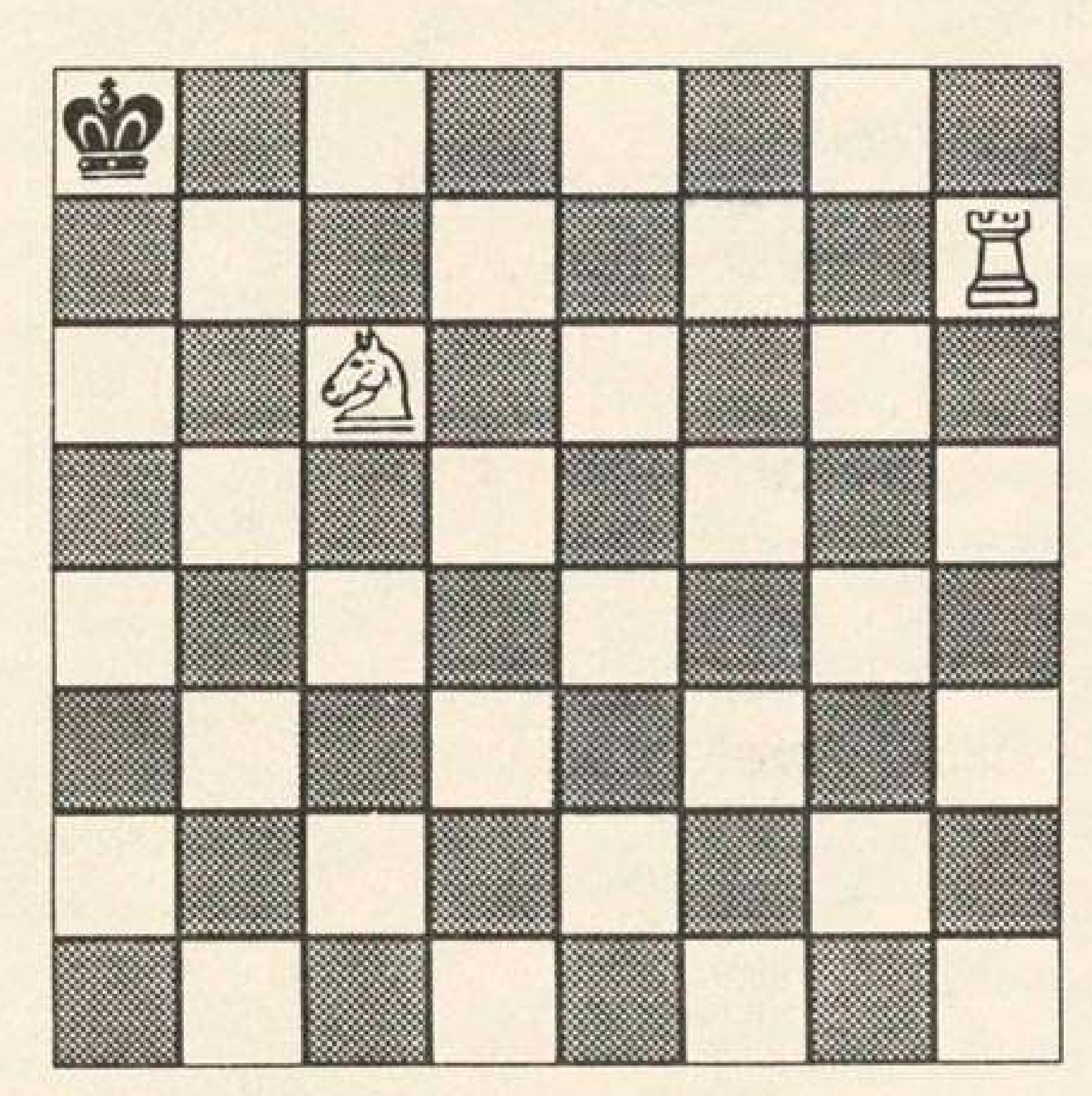
Los alfiles dan mate en una jugada. Cúal es? Busque otros ejercicios que le ayuden a mejorar.



Mate con alfil y caballo

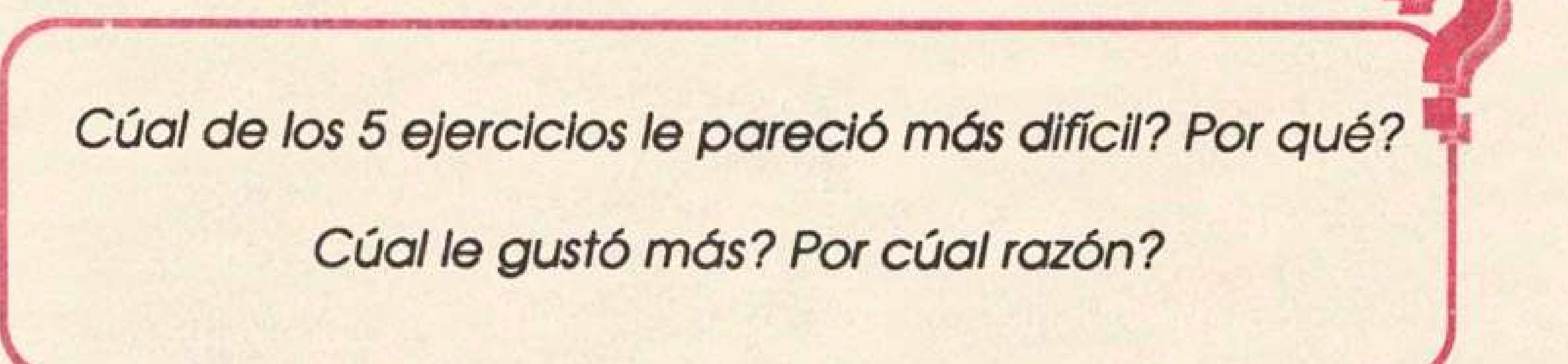
Juegan las blancas dan mate en una jugada.

Con las mismas piezas invente nuevos ejercicios.



Mate con caballo y torre

Juegan las blancas y dan mate en una jugada. Cómo?



Amigo estudiante, esperamos que esta cartilla haya sido de gran interés.

Póngala en práctica y participe en campeonatos y torneos.

Cómo se siente para participar en el campeonato intercursos?

El éxito depende de usted!

Esperamos que se haya divertido desarrollando el trabajo propuesto en esta cartilla y haya obtenido muchos beneficios.

Recuerde que si quiere progresar debe continuar practicando.

Animo!! Adelante!!

BIBLIOGRAFIA

HOROWITZ I. A., **REINFELD** Fred
Manual de iniciación al Ajedrez, 1981. Ed. Bruguera, Barcelona

Esta cartilla se terminó de imprimir
en el mes de Mayo de 1990
en los Talleres Gráficos de
EDITORIAL LINOTIPIA BOLIVAR
& S. en C.
Calle 10 No. 26 -47
Tels. 247 18 35 – 247 06 04
Bogotá – Colombia